Le Premier Magazine des Consoles de Jeux Vidéo

Player one

Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec

SUPER BOMBERMAN
LE DÉFI EXPLOSIF

DOSSIER ALADDIN
La totale
sur les
secrets
du jeu
et du film

LES HITS DU MOIS
Aladdin
Super Bomberman
Jurrasic Park
Mr Nutz
Sim City
James Pond III
Ranma 1/2
Gunstar Heroes
Landstalker
Sonic Chaos
Wiz and Liz
Super Turrican
Hook

PLANS
ET ASTUCES
LA SOLUTION
DE SHINING FORCE

GRATUIT
DES AUTOCOLLANTS
POUR VOS PADDLES

36 NOVEMBRE 93 28F
M 4413 - 36 - 28,00 F

34

8 ... 9 ... 10 ... 34 T'as mis KO. Avec Barkley, ya plus d'parquet
C'est pire qu'un ring. Aie, ça fait bing. Il joue physique
Les autres paniquent. 34 défonce ta défense. Toi, tu le cherches
Lui, il te trouve. Et ouais... Le Sir, c'est Charles. Et ouais
C'est lui qui parle. Trop gros? 340 dunks agressifs
Trop petit?
340 rebonds offensifs
C'est le round mound du rebound
Ding, Ding, Reprise
Il pénètre dans la raquette
Il feinte la passe. Et il te passe
Il déménage
Et fait le ménage
En un contre un, fais pas le malin
Tu y reviens?
Mais tu as tort
Regarde le score
34 affiche 34 Plus
97... kilos T'as vu tu jouer
Il t'a Rité
Atomisé. Ratatiné. Ding, Ding
Tu jettes l'éponge. Encore tu songes
Au numéro du 34...
T'as vu ses nouvelles Air Force Max?
34
SUNS
NIKE
AIR
Just do it.
Just do it.
Just do it.

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex
Tél. 41 10 20 30

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Rédacteur en chef adjoint : José CARRION.
Secrétaire de rédaction : Gilles SAUER, Hélène LÊ.
Rédacteurs : Sylvain ALLAIN, Christophe DELPIERRE, Mahaka GARRAUD, Patrick GIORDANO, Guillaume LASSALLE, Eric PAYON, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS, François TARRAIN, Julien VAN DE STEENE.
Conseiller auprès de la rédaction : Cyril DREVET

Directeur Artistique Christian DAO.

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable de la publicité : Pierrine MICHAELIS
Chef de publicité : Nezha BOUBEKRI.
Assistante de publicité : Delphine BRONN.
Responsable marketing et télématique Barbara KING-RÉMY

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTE.
Assistante de fabrication Valérie RICHARD
Infographistes : Laurent VIEL, Laurent FAIDIDE.
Montage et photogravure : F1-M - Samat.
Impression : SNIL.

Service abonnement
BP 4, 60700 SACY-LE-GRAND
Tél. (16) 44 69 26 26

MÉDIA SYSTEME ÉDITION, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général Alain KAHN.
Responsable financière et comptable Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité Françoise LE METAYER.
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS.
Secrétariat : Christine NABAIS

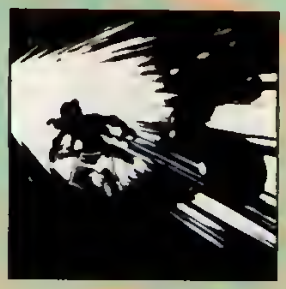
Commission paritaire n°72 809 Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1993.
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos et illustrations tous droits réservés
Michel BLOSSIER, Sandro MASIN, Gilles SAUER, David TÉNÉ.
Ce numéro comporte une jaquette brochée et non foliotée. Codemasters, grand concours Fantastic Dizzy dans le magazine.

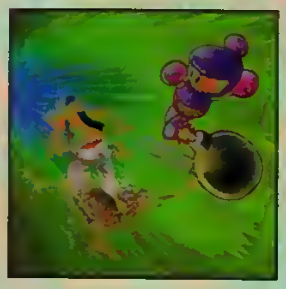
A QUI ECRIRE !

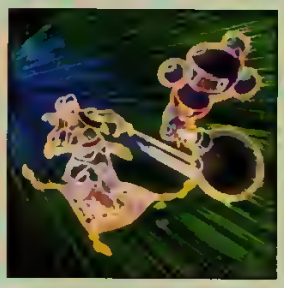
Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 38 à 41), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 148 à 156) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à
Petites Annonces PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

La couv'

Olivier Vatine







édito

Ça a un petit air de pas grand-chose.
On se dit, comme ça, qu'on va changer la maquette des tests de jeux, chacun y met du sien, on se réunit tous pour mettre nos idées en commun et paf ! on accouche d'un truc complètement nouveau, une mini-révolution qui change complètement le look du magazine.
À vous de nous dire maintenant ce que vous en pensez... Pour le reste, ce numéro très spécial de Player tourne autour de deux dossiers d'importance. Le premier est consacré à Aladdin. Nous avons mené une enquête serrée auprès des créateurs du film et des animateurs du studio Disney afin qu'ils nous livrent les secrets de l'exceptionnelle réussite du film et du jeu.
Le second dossier est encore une nouveauté puisque, pour tester Super Bomberman, nous avons réalisé une méga compétition à la rédaction, dont vous pourrez lire le compte-rendu dans ce numéro.
Quoi d'autre encore ?
Un hors-série de Player dédié à l'univers Sega, enfin, qui sortira le 1er décembre. Un nouveau petit frère dans la famille des Player. Bienvenue kid !
Et si, après tout ça, vous en redemandez encore, nous vous donnons rendez-vous dans nos émissions télé, Télévisator 2 et Player One, et les 27 et 28 novembre à Paris, Porte de Versailles, pour notre concours Super Bomberman où vous pourrez rencontrer toute la rédaction...
Encore plus ? Euh... Et si on soufflait un peu, histoire de vous laisser ingurgiter toutes ces nouveautés et nous permettra de réfléchir à d'autres idées...

Sam Player

36 NOVEMBRE

sommaire

8 COURRIER

10 stop info

32 OVER THE WORLD

38 trucs en vrac

42 DOSSIER ALADDIN

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT 132

OFFRE SPECIALE NOEL 133

65 TESTS

54 DOSSIER BOMBERMAN

84 PETITES ANNONCES

148 Plans & astuces Shining Force première partie

134 Vite Vite

156 Reportage Aquablue IV enfin disponible !

Concours SUPER BOMBERMAN 136

Concours PHONOGRAM 159

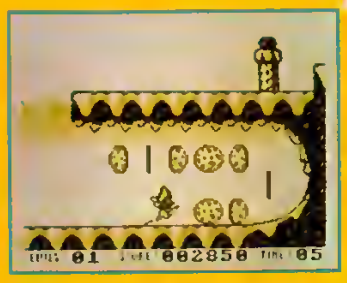
Concours FFF 15

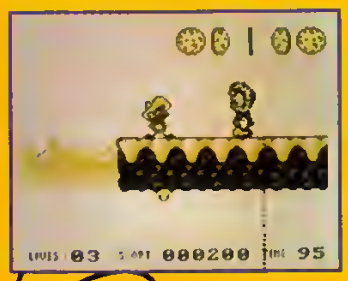
Speedy Gonzales

ARRIBA ARRIBA!

SUNSOFT

ARRIBA RIBA RIBA





La souris la plus rapide du Mexique parcourt six pays exotiques à un train d'enfer pour sauver ses amis kidnappés par le méchant roi Grosrat...
Heureusement, Speedy a des amis bien placés et plus d'un tour dans son sombréro : du fromage pour les vitamines, des ressorts pour rebondir, un turbo puissant et... beaucoup d'humour !

- ★ *6 mondes fabuleux : Mexico, le désert de Sable, l'île aux fromages...*
- ★ *un "niveau de chef" pour accéder au monde supérieur*
- ★ *des obstacles casse-têtes : des blocs fondants, des paysages qui s'effondrent...*
- ★ *et plein d'astuces pour être rapide, très rapide !!!*

Nintendo ®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo © SUNSOFT

NOUVEAU
APPELL
VITE AU
36-68 68 7
(2,19 Frs une minu
JOUE et GAGNE
Top des Top
des console
(Néo-Géo, Jagu
Méga CD II, 3DO,
et tous les jeu
LUDI GAME
(F1 Pole Positio
Eric Cantona,
NEW
NOUVEAU
NEW
NOUVEAU
JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT
36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TO

Courrier

Waouh ! vous m'avez gâté les mecs. Ce mois-ci, vos lettres sont d'une qualité rare. Bon, vous le savez maintenant, nous avons changé la maquette des tests de jeu. J'attends avec impatience toutes vos remarques. N'hésitez pas, comme d'hab, les meilleures lettres seront publiées. À vous de jouer...

Sam

Salut Sam,
Pas d'interminables phrases pour des compliments bien mérités. Après deux ans en votre compagnie, je récidive. Pourquoi ? Tout simplement parce que vos efforts pour l'amélioration du mag sont visibles et admirables. Je passe aux questions :
1°) Je pense — et je ne suis pas le seul dans mon lycée — que mélanger les astuces et les codes pour le Game Genie et le Pro Action Replay dans la même rubrique n'est pas une bonne idée. Nous pensons que c'était mieux avant.
2°) Publiez-vous seulement ceux qui sont d'accord pour donner le prix des cartouches, ou suis-je vraiment le seul à ne pas aimer cette idée ? De même que celle de mettre une note pour la notice. Que changera-t-elle ? La notice sera toujours pareille... De plus, le jeu peut être très bon avec une médiocre notice, mais qu'importe ! Ce qui compte, c'est le jeu.
3°) Arrêtons les critiques, je ne suis pas que négatif. En effet, la nouvelle présentation du magazine est très bien. Ça le relooke. Un bon point également pour les dossiers.
4°) Quand Lolo 3 sortira-t-il sur NES en France ? Sortira-t-il aussi sur Super Nintendo ?
5°) Pourquoi y a-t-il des jeux qui changent de nom quand ils arrivent en Occident (Starfox devenu Starwing ?) ou quand ils changent de machine (Bomberman devenu Dynablaster) ?
6°) Penses-tu qu'un autre Mario sorte sur NES ?
7°) Cette question s'adresse particulièrement à Inoshiro. Ne pourrais-tu pas consacrer une ou deux pages à la présentation des dessins animés qui sortent au Japon et qui sont inconnus en France ? Voilà, c'est fini. Si la lettre est un peu longue, coupe-la. Mais après deux ans d'hésitation pour t'écrire, sois sympa, n'attends pas que j'ai des cheveux blancs pour que je puisse lire ta réponse.

K-Way Man (presque un justicier)

Salut K-W Man,
1°) Tu as sans doute raison, mais nous avons préféré regrouper les deux rubriques, car nous avions de plus en plus de codes pour le Game Genie et le Pro Action Replay. Plutôt que de faire deux rubriques de taille à peu près égale, il nous a semblé plus efficace de mettre tout ensemble.
2°) Tu es bien un des premiers à ne pas être d'accord avec ces deux idées. Tant pis, il faudra t'y faire puisque dans notre nouvelle maquette le prix des jeux et la note sur les notices sont présents dans notre pavé technique sur les tests de jeu...
3°) Merci pour les compliments. On fait vraiment un effort sur les dossiers pour vous proposer des articles originaux et bien documentés. Pour la nouvelle maquette, j'attends vraiment vos réactions avec impatience, n'hésitez pas à m'écrire.
4°) Pour l'instant aucune date de sortie n'est annoncée pour Lolo 3 sur NES et Super Nintendo.
5°) Ici, le problème n'est pas simple. D'abord, il faut savoir que les sociétés qui distribuent les jeux au Japon et en Occident ne sont pas forcément les mêmes et que certaines de ces sociétés préfèrent changer le nom des jeux parce qu'elles estiment que le nom original n'a pas assez d'impact sur leur marché. Il y a aussi d'autres raisons. Par exemple Starfox est devenu Starwing parce qu'une société européenne détenait déjà les droits sur ce nom. En fait, chaque cas est différent. Il serait trop long d'en faire le détail.
6°) Oui, mais pour l'instant rien d'officiel n'a été annoncé.
7°) Pour cette question, je laisse à Ino en personne le soin de te répondre : « Salut K-Way Man, c'est Ino qui prend le relais, pour répondre à ta question. En effet, ce serait une bonne idée, mais peu de gens possèdent le matériel qui permet de visionner ces films. Je me demande aussi si cela intéresserait beaucoup de monde. » Ciao man !

Sam

Salut Sam,
Je suis un lecteur de 27 ans et un passionné de jeu vidéo. Je me décide enfin à t'écrire pour émettre un avis sur les trois rubriques Vite Vu, NEC Club et Lynx Club. Vite Vu est bien réalisé. La rubrique permet d'un coup d'œil d'avoir un avis général du jeu. Bien que je ne possède pas de NEC ou de Lynx, ces deux rubriques me permettent de les découvrir et de connaître la qualité des jeux de ces consoles. Cependant c'est un peu cheap. Un club devrait comprendre d'autres rubriques : des Tips ou un Hit Parade des jeux préférés des lecteurs.
Bon, maintenant passons à une question. Connais-tu le Mega PC 386 SX d'Amstrad ? L'ensemble comprend un ordinateur de 1 Mo de RAM, une console Megadrive compatible Mega CD et un écran couleur de 14 pouces stéréo. Le tout pour environ 6 000 F. Penses-tu que ce soit un compromis intéressant entre un ordinateur familial (pour s'initier à l'informatique) et une console (pour s'éclater sur des jeux géniaux) ? Le rapport qualité/prix te paraît-il bon ? Merci d'avance pour ta réponse et continue sur cette voie pour le mag. Atchao !
Thierry the Hedgehog

Salut Thierry,
OK pour les deux pages du Lynx et NEC Club, mais ce sont deux rubriques qui viennent de naître. On va essayer de les améliorer au fil du temps.
Nous avons déjà parlé du Mega PC quand il est sorti au Japon sous le nom de TerraDrive. Nous ferons un article dessus dès qu'il sera vraiment disponible en France. En attendant, je ne préfère pas me prononcer. Ciao.
Sam

Salut Sam,
Je suis une « nouvelle » : j'ai essayé plusieurs mags et le tien est, comme dirait mon ami, « méga nonca, chébran ! ».Je ne sais pas trop si je devrais écrie à SOS Player One *ou à toi, mais passons ! Venons-en au fait.*
1°) À quand le paddle de pro à six boutons sur MD ?
2°) Il se trouve que sur MD, à Streets of Rage (je sais, je suis quelque peu en retard), j'ai fait quelque chose comme : haut, bas, gauche, droite deux fois, B, B, C et start. J'ai commencé à jouer avec neuf vies au début et les musiques étaient comme ralenties. Je n'ai jamais réussi à refaire ce code et, pour comble, je n'ai pas pu profiter de mes neuf vies car j'ai dû arrêter ma partie avant d'avoir pu atteindre le round deux à cause de mes devoirs... Quel est ce mystère ?
Blaze

Salut Blaze
1°) Le paddle six boutons sur MD sera disponible au moment où tu liras ces lignes.
2°) Je ne connais pas le code que tu donnes. À mon avis, il est faux. Par contre, je vais te donner un truc qui fonctionne et qui te permettra d'avoir des vies supplémentaires. Avec ta dernière vie, appuie sur le start de la seconde manette. Tu obtiendras quatre vies. Ciao Blaze.
Sam

Kookoo Sam,
Toi et ton équipe, vous semblez être assez fascinés par l'univers de la violence gratuite des dessins animés japonais (7 à 8 plans par seconde... un record dans l'histoire de l'animation). Chacun pense ce qu'il veut (vive la démocratie), mais ne pourriez-vous pas accorder plus d'importance à des concepts plus créatifs et moins abrutissants ? Je pense notamment à Druillet et à Mœbius. Cela dit, je ne remets pas en cause la qualité rédactionnelle de Player One, *et j'ai d'ailleurs quelques questions :*
1°) Une version de Street Fighter II' est-elle prévue pour le Mega CD II comme la rumeur le laisse entendre ?
2°) Aurons-nous la chance de voir débarquer en France la Virtual Reality sur Megadrive, avant que cette console ne disparaisse du marché ?
3°) Puisque Player One *semble être le magazine du dessin et de l'image vidéo, pourquoi ne pas réaliser un reportage sur les stations Silicon Graphics ou, plus simplement, sur le vaste monde des images de synthèse ? Les consoleux pourraient constater l'évolution du monde ordinateur. Cela permettrait peut-être d'atténuer les guerres fratricides entre micros et consoles...*
4°) Le faites-vous exprès, ou bien faites-vous un concours inter-magazine des photos d'écrans les plus loupées ?
5°) J'ai un scoop pour vous. D'après mes calculs, la sortie de la Sega 4096 bits s'effectuera vers 2008... (c'est vrai, de qui se moque t-on ?). Salut.
Slayer One

Salut Slayer,
Pour les DA, je suis assez d'accord avec toi. Même si j'adore des trucs comme Dragon Ball ou City Hunter. Quant à ceux réalisés par Druillet et Mœbius, deux géants de la BD française, nous en parlons dans notre hors série *Sega Player* (eh oui, enfin !) qui doit sortir le 20 novembre prochain.
1°) Exact ! Des rumeurs circulent à ce sujet, mais pour l'instant rien n'est sûr. On vous tiendra au courant si ça sort.
2°) et 3°) Officiellement, la réalité virtuelle pour la Megadrive n'est pas encore au point. Elle devrait sortir dans le courant de l'hiver 94 aux États-Unis. Sega Amérique nous a affirmé qu'on pourrait voir le produit fini au salon de Las Vegas en janvier prochain. Mais je te renvoie une nouvelle fois à *Sega Player* où nous consacrons un long dossier sur les images de synthèse, les Silicon Graphics et la réalité virtuelle. Je te conseille de le lire : les infos que nous avons dénichées sont incroyables... mais vraies !
4°) On n'a toujours pas trouver la solution ultime. Les autres non plus d'ailleurs. Mais on est sur un plan qui résoudra peut-être tous nos problèmes. Croisons les doigts.
5°) Bien vu mec, à *Player* on n'aime pas non plus le délire sur les nouvelles consoles. On est d'ailleurs un des rares magazines à vous donner des informations vérifiées sur ce sujet. Bravo pour ta lettre, et salut !
Sam

P.-S. : Bart et Fabrice le Prince, appelez-moi un mercredi après-midi. Vos lettres m'ont intéressé, mais je ne peux pas y répondre dans ce courrier.

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

STOP INFO

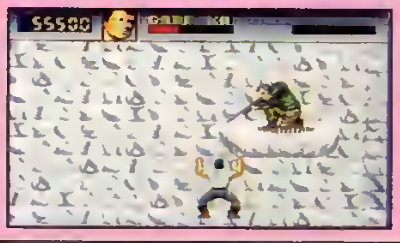
LES PRIX DANS PLAYER ONE

Nous publions le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone correspond à une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.
B : de 250 à 349 F.
C : de 350 à 449 F.
D : de 450 à 549 F.
E : de 550 à 649 F et plus.

MD MEGADRIVE — CLIFFHANGER — SONY DECEMBRE

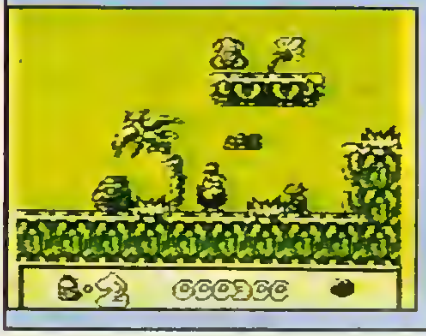
Prévue pour novembre (comme la version SN), l'adaptation du dernier film de Stallone arrivera, si tout va bien, le mois prochain, juste à temps pour les fêtes de Noël. Pas de surprise, le jeu reprend les scènes d'action du film et se présente sous la forme d'un beat them up classique.



SN SUPER NINTENDO — LAST ACTION HERO — SONY DECEMBRE

« Si Stallone a du retard je vois pas pourquoi j'aurais de l'avance ! » c'est ce qu'a dû penser Schwarzy à propos de la sortie de Last Action Hero. À croire que les deux balèzes du cinéma américain se tirent aussi la bourre sur console. Résultat des courses : Last Action sortira en décembre, comme Cliffhanger. Le duel entre les deux jeux s'annonce violent. Test impartial et compte-rendu dans le prochain numéro de *Player One*.

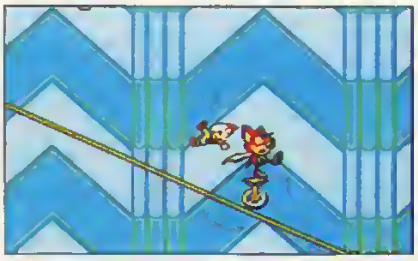
GB GAME BOY — CHUCK ROCK — SONY DECEMBRE

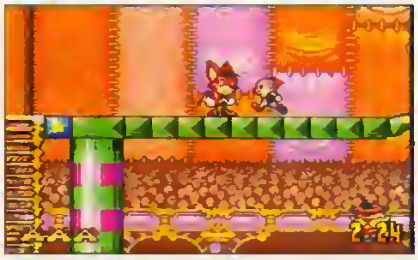


La saga Chuck Rock continue. Notre homme préhistorique s'attaque maintenant à la Game Boy. Ces aventures sur la portable Nintendo ressemblent aux versions précédentes. Notre ami affronte une nouvelle fois les dangers de son époque à coups de massue et à coups de bide ! Rien de bien original, mais un bon de jeu de plate-forme sur Game Boy est toujours le bienvenu.

AERO THE ACROBAT

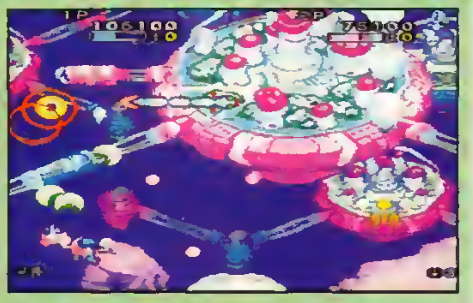
Une chauve-souris acrobate, des clowns assassins, du fromage, des sucettes, des cercles de feu, des hommes canons et un raton laveur sur Super Nintendo ! Aero the Acrobat, le nouveau jeu de plate-forme de Sunsoft, vous entraîne dans l'univers du cirque. Aux commandes de la chauve-souris, vous devrez remplir un tas de missions avec, comme arme principale, votre agilité. Mignon comme tout, doté de beaux graphismes aux couleurs bien choisies, Aero a de grandes chances de rentrer dans le club très fermé des stars des jeux vidéo. Verdict le mois prochain. ■

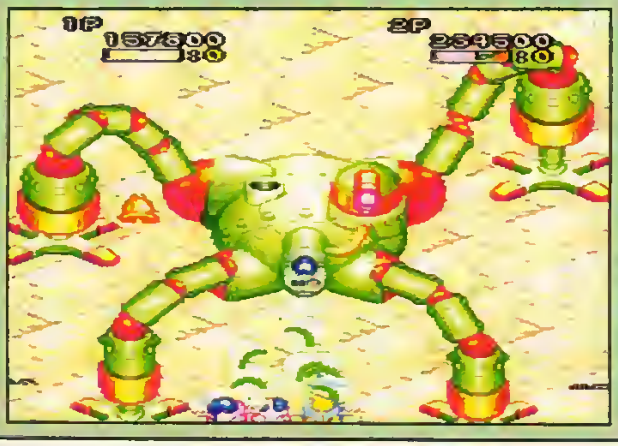




SN SUPER NINTENDO	POP'N TWINBEE	KONAMI DECEMBRE

Yeah ! Enfin ! Il arrive ! Pop'n Twinbee fait partie de ces jeux cultes qui marquent leur époque. Dès sa sortie au Japon, nous vous avions dit tout le bien que nous en pensions dans Over the World. Ce shoot them up rigolo, original et très beau devrait donc sortir dès décembre prochain en France. À ne pas rater.





3615 PLAYER ONE

Cinq abonnements d'un an à gagner à la revue Strange, sur le 3615 code PLAYER ONE, rubrique Jeux. Un quizz de 15 questions sur la BD en général vous attend !

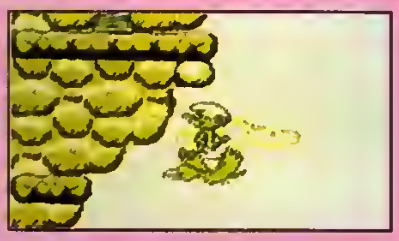
QUI A PEUR DES JEUX VIDÉO ?

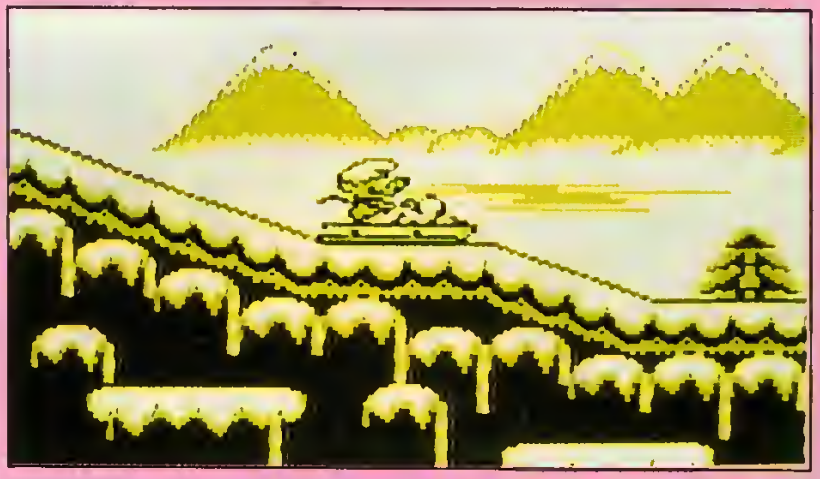
Sous ce titre en forme de question se cache le meilleur livre jamais écrit sur les jeux vidéo.

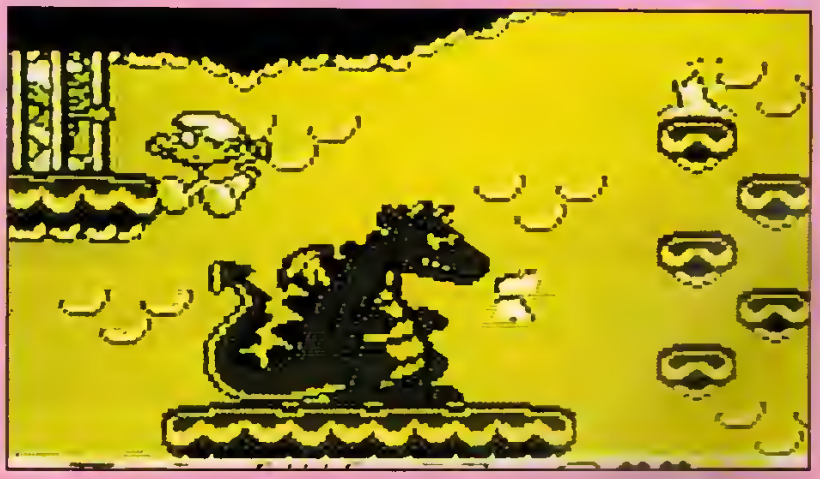
Les auteurs de ce livre, Alain et Frédéric Le Diberder, deux frères passionnés de jeux vidéo — et néanmoins conseiller auprès d'Hervé Bourges pour le premier et ingénieur informatique pour le second —, nous proposent une analyse critique, intelligente et documentée sur l'univers des jeux vidéo. Sans éluder aucune question, en répondant point par point à toutes les attaques que subissent les jeux, ils nous offrent le livre de référence que tout le monde attendait sur le sujet. À lire absolument et à offrir à vos parents pour les fêtes de fin d'année. Qui a peur des jeux vidéo ? Alain et Frédéric Le Diberder — Éditions La Découverte (110 F). ■

GB GAME BOY — LES SCHTROUMPFS — INFOGRAMES DECEMBRE

Les petits bonshommes bleus de Peyo pointent le bout de leur nez sur console, d'abord sur Game Boy et bientôt sur Super Nintendo. Conçu comme un jeu de plate-forme, le jeu propose des séquences d'action comme une descente en luge ou une course en chariot. Évidemment, le méchant Gargamel est présent et c'est lui que vous affrontez pour libérer vos potes qu'il a emprisonnés, y compris la belle Schtroumpfette. Youpi !







SUPER BOMBERMAN™
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
TOTALEMENT ECLATANT
Amusez-vous deux fois plus!
Vous pourrez jouer à quatre grâce au Super Multitap de Hudson Soft
SUPER NINTENDO
SUPER BOMBERMAN
SUPER NINTENDO
FULL VERSION
TIME TO PLAY*...
* „MAINTENANT, À VOUS DE JOUER"
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
D – 20095 Hamburg
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo
Hudson Soft ® is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Super Bomberman™ is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd.

SUPER BOMBERMAN LE DÉFI

Si vous voulez vous exploser à Super Bomberman avec toute l'équipe de *Player One*, ne ratez sous aucun prétexte le grand concours que nous organisons avec Hudson Soft, Sony et Télévisator 2.

Les 27 et 28 novembre 1993 de 10 h à 16 h 30 au Parc des expositions de la porte de Versailles, vous pourrez participer à un gigantesque tournoi qui sera retransmis sur Télévisator 2 et MCM dans le cadre de nos émissions télé, avec, en plus, la participation du groupe rap NTM. La compétition a été conçue comme une véritable épreuve sélective avec des phases éliminatoires et une grande finale chaque journée à 16 h 30. De nombreux lots seront offerts à tous les participants. Si vous voulez avoir un avant-goût de ce qui vous attend, vous pouvez jeter un coup d'œil au dossier sur Super Bomberman que nous vous proposons dans ce numéro. Il vous permettra de vous familiariser avec les techniques les plus efficaces de ce jeu démoniaque. Avis aux amateurs de compétitions intenses et de sensations fortes, Super Bomberman est un jeu qui ne pardonne pas, paix aux vaincus ! ■

Du nouveau chez les Players...

Jouez au 36 68 77 33 et gagnez 40 jeux Super Bomberman sur Super Nintendo et 20 Multitap pour jouer à quatre !

GAGNEZ UN VOYAGE AU JAPON POUR ALLER VOIR FFF EN CONCERT

LES QUESTIONS

1 À quel héros de science-fiction fait référence le titre Silver Groover ?
a) Silver Surfer.
b) Super Silver.
c) Silver Man.

2 Combien de fois le mot « Silver » est-il cité dans la chanson Silver Groover ?
a) 8.
b) 9.
c) 10.

3 Quel jour les FFF donneront-ils un concert à Marseille ?
a) Le 14 décembre 93.
b) Le 31 novembre 93.
c) Le 9 novembre 93.

LES LOTS

1er prix :
1 voyage au Japon pour 1 personne.

2e au 51e prix :
1 T-Shirt FFF.

52e au 101e prix :
1 K7 video du clip Silver Groover.

COMMENT PARTICIPER

Composez le 36 68 77 33 et jouez avec nous en direct

Tapez sur votre Minitel, 3615 code PLAYER ONE, rubrique Jeux.

Ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse et n° de téléphone à :

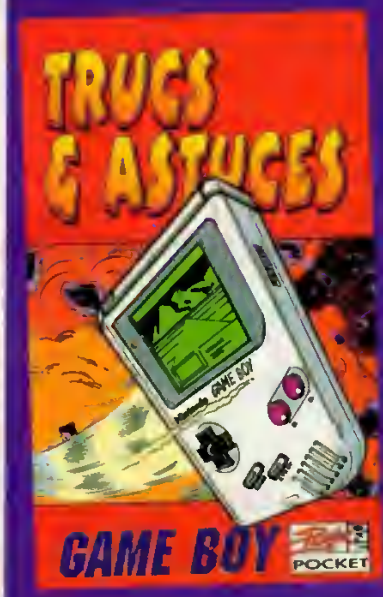
Player One
Concours FFF
BP 4
60700 Sacy-le-Grand

EXTRAIT DU REGLEMENT

Jeu gratuit sans obligation d'achat, se déroule du 29 octobre au 5 janvier 94, doté de 1 voyage de 3 jours au Japon pour 1 personne en avril 94 + 50 T-Shirts FFF + 50 K7 video du clip Silver Groover, les réponses doivent parvenir au journal avant le 5 janvier 1994 le cachet de la poste faisant foi, un tirage au sort aura lieu le 17 janvier 94 afin de désigner les gagnants parmi les bonnes réponses la liste des gagnants sera publiée dans Player One n° 39 et sur Minitel 3615 PLAYER ONE à partir du 1er février 1993, le règlement est disponible chez Maître Mocci, huissier, 119, rue de Courcelles, 75017 Paris (timbre remboursé sur simple demande)

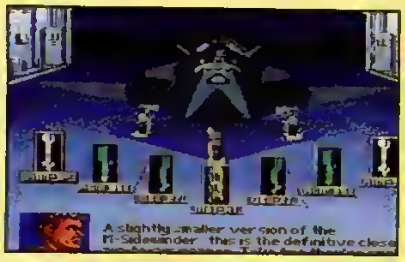
Christian De-

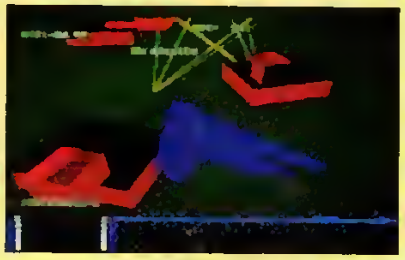
Êtes-vous incollable sur les jeux vidéo ? Testez votre culture jeux vidéo sur le 3615 PLAYER ONE. Les 20 meilleurs gagneront le Player One Pocket de leur choix.



MD MEGADRIVE — F 117 — ELECTRONICS ARTS — DECEMBRE

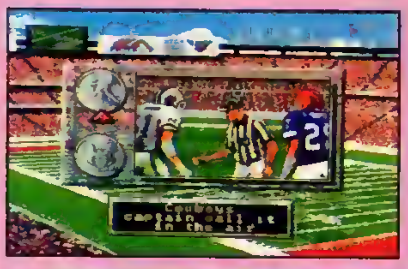
Quand l'avion furtif se pose sur votre Megadrive, ça fait pas grand chose ! Il faut dire que les simulations de vol sur les consoles de jeux vidéo, c'est pas encore très planant. Certes, on n'a pas eu le temps de tester cette simu à fond. Mais bon, on verra dans le prochain *Player* si, oui ou non, le F117 est un jeu furtif !

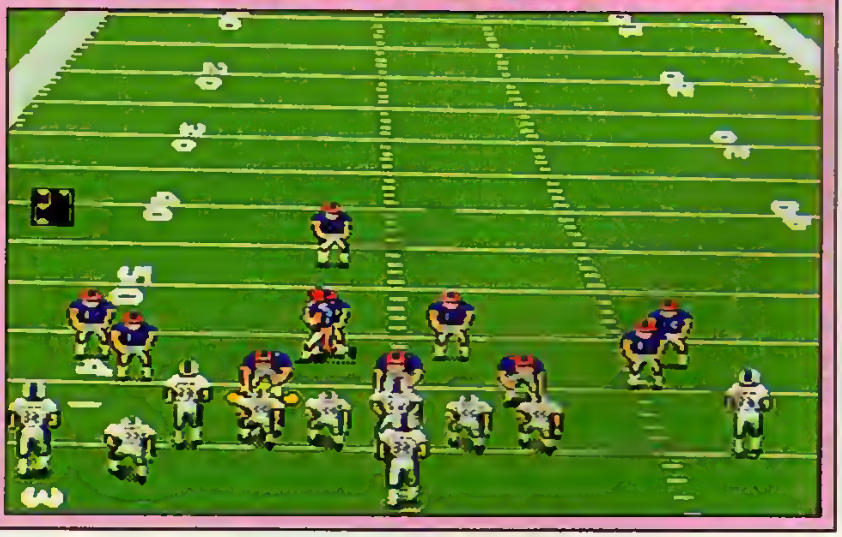




MD MEGADRIVE — JOHN MADDEN FOOTBALL 94 — ELECTRONICS ARTS — NOVEMBRE

On vous en avait déjà parlé dans le dernier *Player*. Mais vu la quantité des sorties du mois, ben... on ne le testera qu'en décembre. Enfin, on ne résiste pas à vous passer quelques petites images de cette superbe simulation de foot américain, histoire de vous faire encore saliver pendant quelques semaines. La grande nouveauté de JM 94, c'est bien sûr le mode quatre joueurs — le désormais fameux Four Way Play ! —, élaboré par Electronics Arts.





Aladdin

SEGA LANCE LE JEU
VOUS SAVEZ TRES PEU A LIRE CETTE ANNONCE
LA TOMBE BIEN SI N'Y EN AURA PAS
POUR TOUT LE MONDE.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEGA

M40 AVEC SAM ET CANTO !

Retrouvez Sam dans Game 40, tous les mercredis de 19 h à 20 h. Il y a cinq jeux de foot Éric Cantona Football Challenge sur Super Nintendo à gagner ! Game 40, c'est sur M40 (105.9 MHz).

ÉRIC, JEAN-PIERR

Pour la sortie de Cantona Football Challenge, Ludi Games (l'éditeur du jeu) a organisé une entrevue avec les footballeurs de l'équipe de France. En plein stage de préparation pour le match de qualification pour la coupe du monde contre l'équipe d'Israël, les joueurs branchés consoles de jeu ont répondu à nos questions. Faut croire que ça leur a pas porté chance...

CANTO : « ON DIRAIT UN VRAI MATCH »

À tout seigneur tout honneur, c'est paddle en main que nous avons discuté avec Canto ! C'est d'ailleurs en notre présence qu'il découvre Cantona Football Challenge.

Player One — Alors comment trouvez-vous votre jeu ?

Éric Cantona — Incroyable, on dirait un vrai match ! Putaing, j'arrive même à tacler. Sur le terrain j'ai jamais su !

Player — Éric, est-ce que vous jouez aux jeux vidéo ?

Canto — Non, contrairement à ce que l'on pourrait penser, j'ai donné mon nom à un jeu mais je n'y connais pas grand chose ! Mais je joue quand même un peu parce que mon fils possède une console.

Player — Et votre fiston, il aime ça ?

Canto — Oh oui ! Il jouerait des heures. Mais je ne le laisse pas jouer plus d'une heure par jour. À son âge, il y a plein d'autres activités qu'il doit faire. Jouer avec ses copains, courir, sauter, faire du vélo, etc.

PAPIN EST ACCRO !

Rencontre avec un passionné des jeux sur console. C'est simple, il les a toutes !

Player One — Bonjour Jean-Pierre, il paraît que vous êtes un fan de jeux vidéo.

JPP : Je suis tellement intoxiqué par les jeux vidéo que je me balade toujours avec une console. Chaque fois

, DAVID ET LES AUTRES...

que le Milan AC se déplace, j'emporte ma Megadrive et ma Super Nintendo. Je partage toujours ma chambre avec Marco Simone, l'autre attaquant du Milan. Lui aussi est un fan. La première chose que nous faisons quand on s'installe, c'est de vérifier si la télé est équipée de prise Péritel. Si elle ne l'est pas, Marco sort son matériel parce qu'en Italie, ils ont un autre système.

Player — À quels jeux jouez-vous ?

JPP — En ce moment je suis bloqué sur Alien 3 (Super Nintendo), mais je ne désespère pas de m'en sortir bientôt. Sinon, ma dernière acquisition c'est Mortal Kombat. D'ailleurs, avec Marco Simone on arrête pas de se castagner dessus !

Player — Vous ne jouez pas sur portable ?

JPP — Si, j'ai la Game Boy et la Game Gear, mais je préfère de beaucoup les consoles de salon. On voit mieux, les graphismes sont plus beaux et on est mieux installé !

Player — Votre fils joue aussi ?

JPP — Oui, bien sûr. C'est un fan lui aussi. Quand j'ai le temps entre les entraînements, les matchs et les déplacements, je joue avec lui. Mais ça devient dur de le battre !

Player — Si vous vous qualifiez pour le Mundial aux États-Unis, combien de jeux emporterez-vous ?

JPP — J'en emporterais un bon paquet. Mais si on se qualifie, j'emporte une malle vide et là-bas, je la remplie de jeux !

Player — Vous lisez la presse spécialisée ?

JPP — Ouais, pour me tenir au courant des sorties des jeux Nintendo et pour me sortir des mauvais pas, je lis un magazine qui ressemble au vôtre, je crois qu'il s'appelle *Nintendo Player*. ■

Y'EN A D'AUTRES !

Didier Deschamp, le milieu de terrain de l'OM adore jouer sur sa Megadrive. Pour lui, rien ne vaut un bon match de tennis. Il possède une trentaine de jeux.

Pour David Ginola, l'attaquant du PSG, le meilleur jeu est sans conteste PGA Tour Golf sur Super Nintendo !

PLAYER SURPRISE...

Ne ratez pas le prochain numéro de Player One. Une méga surprise vous attend. Dès le 6 décembre chez tous les marchands de journaux. Et ce n'est pas la peine de consulter le 3615 PLAYER ONE, on ne vous dira rien du tout !

NES NINTENDO — DARKWING DUCK — CAPCOM DECEMBRE

La NES n'est pas morte, et si des éditeurs comme Capcom continuent à sortir des jeux de la qualité de celui-ci, on n'est pas près d'enterrer la 8 bits Nintendo. Inspiré du dessin animé de Walt Disney, Darkwing Duck est un jeu de plate-forme dans la ligne de la série des Megaman. Le héros, un canard masqué, est chargé de nettoyer la ville de la bande de malfrats qui l'a envahie. Une version Game Boy sera également disponible le mois prochain. Vivement les tests !

RÉSULTATS DU CONCOURS BRUT DE POMME, PARU DANS LE PLAYER ONE N° 34

Du 1er au 4e prix : 1 VTT + 1 jogging + 1 coupe-vent + 1 T-shirt + 1 pin's City Raid Brut de Pomme.
DOUCET Rodolphe de Montigny-le-Bretonneux, CERF Olivier, MARTELO Isabelle de Bagneux, GIRAUD Maryline de Valpuiseaux.

5e prix : 1 jogging + 1 coupe-vent + 1 T-shirt + 1 pin's City Raid Brut de Pomme.
FRANK G. de Paris.

Du 6e au 20e prix : 1 coupe-vent + 1 T-shirt + 1 pin's City Raid Brut de Pomme.
CARILHO Isabelle de Paris, BARBAROSSA Françoise de Pont-de-Roide, MAGNONI Catherine de Paris, NEEL Olivier de Bellerive, HAIZE Sophie de Paris, NUNES Gilles de Trappes, JEANNOT Alain de Valpuiseaux, DAOUET Martial d'Evry, THERY de Puteaux, GOMES Lucie de St-Denis, NICOLAU Amadeu de Colombes, ROCHE Vincent de Paris, VAILLANT Philippe de Maisons-Alfort, LESNIAK Marianne du Coudray, ALLAIN Emmanuel de Paris.

Du 21e au 100e prix : 1 T-shirt + 1 pin's City Raid Brut de Pomme.
Consulter la liste des gagnants sur le 3615 PLAYER ONE.

Du 101e au 1 000e prix : 1 pin's City Raid Brut de Pomme.
Consulter la liste des gagnants sur le 3615 PLAYER ONE.

SUPER NINTENDO

NOUS AVONS DISSEQUE UNE IDEE GENIALE

La véritable sensation des jeux d'arcade. Vous découvrirez que la seule différence entre le Super Advantage et les machines à sous, c'est la fente pour la pièce. Okay, on lui a donc ajouté un cordon extra long. La disposition des boutons et du stick vous sera familière et vous permettra d'affronter les plus durs combats de rue ou les plus terribles batailles pour la sauvegarde de l'univers. Si vous préférez les pads, vous allez adorer l'asciiPad. Dans les deux cas, nos manettes ont des fonctions que vous ne trouverez pas sur les machines à sous. TURBO FIRE, AUTO TURBO, et même RALENTI ont été spécialement conçues par ASCIIWARE pour une maîtrise des meilleurs jeux. SUPER ADVANTAGE et asciiPad pour la Super NES. *LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.*

asciiPad petite taille, super puissance

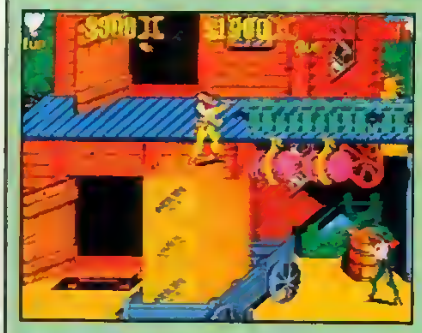
ASCIIWARE™

©1993 ASCII Entertainment Software, Inc. P O Box 6639, San Mateo CA 94403, USA. ASCIIWARE et asciiPad sont des marques déposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System et Super Advantage sont des marques déposées de Nintendo.

Exprimez-vous sur le 3615 PLAYER ONE

Donnez votre avis sur votre magazine en tapant 3615 PLAYER ONE. Répondez à notre sondage permanent et gagnez des abonnements d'un an à Player One.

SN SUPER NINTENDO — SUNSET RIDERS — KONAMI DECEMBRE



C'est l'adaptation de la borne d'arcade du même nom. Vous jouez le rôle d'un cow-boy qui dégaine son flingue encore plus vite que Lucky Luke (tiens ! d'ailleurs à quand un jeu le mettant en scène ?) et qui tire sur tout ce qui bouge. La première version sur Megadrive ne cassait pas des briques. Pour savoir ce que vaut vraiment celle-ci, rendez-vous dans le prochain *Player*.

RÉSULTATS DU CONCOURS L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE, PARU DANS LE PLAYER ONE N° 34

1er prix : 1 VTT + 1 masque Dark Vador + la trilogie Star Wars en K7 vidéo + 1 jeu L'Empire Contre-attaque sur Game Boy + 1 pin's Ludi Games + 1 abonnement d'un an à Player One.

ROMAN Philippe de MIRAMAS.

Du 2e au 4e prix : la trilogie Star Wars en K7 vidéo + 1 jeu L'Empire Contre-attaque sur Game Boy + 1 pin's Ludi Games.

NATAF Olivier de Châteaudun, GIRAUD Sébastien de Volpuiseaux, DUPUY Guilhem de Pau.

Du 5e au 10e prix : 1 jeu L'Empire Contre-attaque sur Game Boy + 1 pin's Ludi Games.

ARNON Samuel de Torcy-le-Grand, COLLODETTO Julien d'Alençon, FRAISSE Thierry de Montpellier, BROUTIN Gwenaël de Lecelles, BERTIER Guillaume de Soissons, ROABRTH Simon de Paris.

du 11e au 50e prix : 1 pin's Ludi Games.

KARSENTI Boris de Locmiquélic, CSERBA Pierre de Neuilly-sur-Seine, BESNARD Patrice de Paris, ARZEL Yves de Ploudalmezeau, HERSIN Stéphane de Verton, GILMAS Raphaël de Paris, GRAMOUSET Bruno d'Argenteuil, LUBRANO David du Bouscat, DI PUMA J.-P. de La Garde, HIS Xavier du Havre, CHASTAGNIER Benjamin de Sourbelle, ARSAC Jérôme de St Grens, GAPE Jean de Vouel, BEAUMONT Philippe de Berck, PISANI Guillaume d'Aubusson, CLAVEL Gilles de Seynod, REVEL Philippe de Belfort, SELLIER de La Madeleine, DIDIER Jonathan de Thiais, VACQUIER Pascal de Toulouse, NOWAK Jérémy de Noyelles, RIGAL Pascal de Sarlat, OUSSA Olivier d'Argenteuil, FEGER David de La Tour-du-Pin, KRRAWCZYK Alain de Limoge, MOREL Emilie de Sceaux, BEROUL Patrick de Millau, LAGAUTERIE Arnaud de Lille, TRIPETTE Charles de Gugnicourt, MONTEIRO Américo de Murenaz, MULTEAU Michael de Villepinte, NICAULT Christophe de Nancy-le-Sec, RUDEAUX Paul de Bonrly, BELLOTO David de Corbeil-Essonnes, GELAIL Bernard des Ulis, MSIAEN Mélanie des Ulis, BOUTIGNY Henriette d'Etrepilly, GARCIA Jérémy de Brouvron.

Puggsy n'est pas une œuvre d'art, mais pour ce qui est de l'intelligence, il est en avance sur son temps.

Or cette fois il a besoin d'aide. Cloué sur une planète extraterrestre parce qu'on lui a fauché son vaisseau spatial, Puggsy doit traverser les dix-sept niveaux différents qui recèlent des énigmes corsées, des jeux excitants et des hordes d'extraterrestres hostiles. A l'aide d'un système d'Interaction totale des objets (TOI - Total Object Interaction) unique en son genre, vous pouvez le guider pour qu'il retrouve son vaisseau et rentre au bercail.

Avec des graphiques époustouflants, une musique surprenante et toute une section Junior pour jeunes joueurs, Puggy est une tache orange qui a désespérément besoin de votre aide.

P.S. Comme Michel-Ange n'est pas assez intelligent, il n'apparaît pas dans ce jeu.

92 % Sega Magazine
90 % Megadrive Advanced Gaming
90 % Mega Tech
91 % Sega Mean Machines

VOUS NE DEVEZ PAS ETRE FORCÉMENT UN GÉNIE, MAIS C'EST BIEN UTILE.

En avant-première sur 3615 PLAYER ONE

N'oubliez pas : le sommaire de votre prochain numéro de Player One est visible dès le 1er décembre sur le 3615 PLAYER ONE !

SN SUPER NINTENDO	HUMANS	GAMETEK DECEMBRE

Très largement inspiré de Lemmings, Humans sur Super Nintendo reprend le thème du jeu de réflexion animé. Dans cette version pour la 16 bits (comme sur Game Boy d'ailleurs, dont nous faisons le test dans ce même numéro), ce sont des hommes préhistoriques — ah ! Jurassic, quand tu nous tiens, tu ne nous lâches plus ! — qu'il faut sauver. Au début, ça paraît un peu bête et simple, mais la difficulté se corse rapidement au cours du jeu.

MD MEGADRIVE	SENSIBLE SOCCER	SONY DECEMBRE

À l'approche de la coupe monde de foot qui se déroulera aux USA, les simus du sport mondial numéro 1 affluent sur nos consoles. C'est Sony qui s'y colle cette fois en proposant un jeu aux graphismes dépouillés, mais doté d'une bonne jouabilité. Et comme Sony ne fait pas les choses à moitié, une version sur Super Nintendo est également prévue. Résultat complet du match dans le test du mois prochain.

SEGA OUVRE UNE NOUVELLE BOUCHERIE SUR MEGADRIVE.

LE 3615 PLAYER ONE FAIT SON CINÉMA !

Un quizz cinéma vous attend sur le 3615 PLAYER ONE. Les cinq premiers recevront la trilogie Alien en K7 vidéo et les vingt suivants Alien 3.

MD MEGADRIVE — ROBOCOP VS TERMINATOR — VIRGIN DECEMBRE

Votre mère a pris son fusil et recherche Maître Sega partout depuis qu'elle est tombée sur la scène de décapitation de Mortal Kombat ? Alors évitez de lui montrer Robocop vs Terminator, le dernier-né des ateliers Virgin. Basé sur un comic bien destroy mettant en scène la lutte du justicier métallique contre les boîtes de conserve du futur, cette cartouche propose de nettoyer les rues de Detroit des vilains-pas-beaux-méchants et de leurs acolytes robots. La nouveauté par rapport à

la masse de jeux du même genre vient du réalisme de l'action : les ennemis explosent dans des gerbes de sang à remuer les estomacs les mieux accrochés. Je vous laisse... je me sens mal tout à coup...

RÉSULTATS DU CONCOURS TORTUES NINJA III PARU DANS LE PLAYER ONE N° 33

1er prix : 1 sac de couchage + 1 panoplie + 1 tente + 1 porte-clés + 1 T-Shirt + 1 ballon Tortues Ninja.
BERTRAND Pascal de Calais.

2e prix : 1 sac de couchage + 1 porte-clés + 1 T-shirt + 1 ballon Tortues Ninja.
VIRGA Yoann du Plessis-Robinson.

Du 3e au 50e prix : 1 porte clés + 1 T-shirt + 1 ballon Tortues Ninja.
HOMBERT Bertrand de Valmont, DUMOULIN Franck de Bayonne, TURCAN François de Saint-Cyr-l'École, RIGAUDIÈRE Bertrand de Tours, AUBEY Guillaume du Mêle, COUTANT Thomas de Monnaie, JAMARD Clément de Plaisir, ADOUN Jean Gerard du Gabon, LE CORRE Paul de Troyes, GARCIA Laurent de Melun, VILLERS Sébastien de Saint-Memmie, FAESSEL Jérémy de Sonnenwiller, BOSSY Albert de Rugnac, BEZIN Brice d'Ogny, COUCHY Jacques de Pierrefitte, MARESCAUX Cathy de Mercq-en-Boneuil, BOUTILLIER Loïc de la Chapelle-Saint-Mesieu, ALPA Léon de Cély, VAN BELLEGHEM Alexis de Nesle, TOMASSO Valentin de Vaujours, TALLES Alexis de Mennecy, LOISEAU Christian de Paris, PRAT Sébastien de la Mure-Sur-Ville, NGO Nicolas de Marseille, OMOND Alain d'Hermanville-sur-Mer, COMMARET Jordan de Dole, BAILLET Renaud de Bourguell, MOZER Vincent de Boissemon, VANNETZEL Rémi d'Estivareilles, FAUQUET Sébastien du Havre, DOTUK Hutel de Marseille, TRAMEAUX Alexandre de Saint-Rémi, KASBARIAN Geoffrey de Valence, LEFEVRE Benoit de Cergy-Saint-Christophe, BONNET Elisabeth de Toulon, PELRAS Ghislaine du Drancy, ANFIS Thomas d'Antony, PETIT Franck de Saint-Germain, HELLE Cathy de Paris, VADER Ludovic de Meribel, LIMPIA Olivia de Strasbourg, NELLY Patrick de Villeneuve-d'Ascq, MOURA Cornie de Cobourg, GIRO Dominique de Calais, BOLI Véronique d'Epinay, AFRIF Philippe d'Angny, MINA Victoire de Massy, ROULAY Virginie de Paris.

Du 51e au 90e prix : 1 T-Shirt + 1 ballon Tortues Ninja.
HADAM Jean de Tours, ROMESNE de Villabe, CALLENS Cyril de Marseille, SAUTON Franck de la Seyne, VANNETZEL Yann d'Estivareilles, GAUDIN Sylvain de Montlouis, AUGEREAU Baptiste de Chamonmoy, DUMAS Mickael de Vesines, GALLANI Frederic de Corse, WELTER Kevin de Rosselange, ANGEZ Crouette de Belgique, DUMEZ Alexandre de Bellenart, CHALRERIE Olivier de Bernay, BERGER Severine d'Epernay, DE JOUY Alain de Nivelange, GIGNOUX François de Paris, POIRET Michael de Crepy-en-Valois, REVEAU Raymond de La Riche, SCHNEIDER Arnaud de Montlioc, DUPRE Berenger de Fichaux, MARCHOU Christophe de Caussade, MIKELLI Walter de Belgique, LEPORCO Thomas d'Armentières, GODARD Jean-Bernard de Saint-Florentin, LE GOFF Christophe de Merlevenez, LANDAN Olivier de Clermont-Ferrand, HALIM Ghoul d'Issy-les-Moulineaux, PIRON Nicolas de Villebeuvre, PIERRON Yannick de Vienne, BEGHUIN Aurélien de Vrigne-aux-Bois, RESNARD Xavier de Sancry-sur-Mer, LAFAGE Gregory de Levesl, LOUISON Gerald de Cergy-St-Christophe, GENEAU DE LAMARLIERE Laetitia d'Hesdin-l'Abbé, DEWEZ Laurent de Monaque, CASTEL BRANCO Ricardo de Macon, AMILLARD Julien du Plan-de-Cuques, MADOYAN Julie de Montlignon, BLANCHET Ludovic du Muy.

Du 91e au 100e prix : 1 T-Shirt Tortues Ninja.
MAGRIT Ludovic de Boulogne-sur-Mer, GAULTIER Antoine de Tours, SOHLEN David de Marlenheim, SAUL Marie-Jose de Meurlor-de-Quercy, LEMOINE Yann de Sevran, DIMA Kadour d'Auditucq, WOJDA Sébastien de Corse, NOWAKOWSI Fabrice de Sin-le-Noble, MARCHAND Romain d'Aubagne, POLI Jean André de Corse, SOLAR Nelly de Montauban.

ACTION GAMES

MECHWARRIOR

GP-1

DRAGON BALL Z

MECHWARRIOR

3017 : les parents du jeune Harry sont tués par les guerriers de la Lance Noire. Dix ans plus tard, ce dernier décide de les venger et part remplir sa mission à bord de son robot ultra-sophistiqué, pour un combat Battletech sans merci avec d'autres Mechwarriors aussi puissants.

SUR : SNES

GP-1

Treize des plus grands circuits internationaux de Grands Prix moto sont à votre portée ! Sur lequel choisirez-vous de vous mesurer à l'élite des pilotes : Suzuka au Japon connu pour sa technique ou Hockenheim en Allemagne pour sa rapidité ?

SUR : SNES

DRAGONBALL Z

Retrouvez les personnages du dessin animé, Sangoku, Vegeta, Frazer et tous les autres dans un fantastique jeu de combat.
La grande diversité des coups et des mouvements font de Dragonball Z un jeu d'arts martiaux surprenant par le réalisme et la rapidité de l'action.

SUR : SNES

POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "S.O.S" NINTENDO (1) 34 64 77 55

BAN DAI

ACTIVISION

ATLUS

FFF EN TOURNÉE...

Pour tous les fans du groupe, voici les dates de tournée de FFF...
En novembre :
le 4 à Chatellerault (Parc des expositions)
le 5 à Rouen (Exo 7)
le 6 à Bourges (le Germinal)
les 9 et 10 à Paris (La Cigalle)
le 12 à Tours (MJC de Joué les Tours)
le 13 à Angoulême (La Nef)
le 16 à Liège (La Chapelle)
le 17 à Bruxelles (Belgique, le VK)
le 18 à Orléans (le Zig-Zag)
le 19 à Reims (l'Usine)
le 20 à Lille (l'Aéronefs)
le 22 à Nancy (Terminal Export)
le 23 à Strasbourg (la Salamandre)
le 25 à Clermont-Ferrand (Maison du peuple)
le 26 à Mulhouse (le Petit Phoenix)
le 27 à Belfort (Salle des fêtes)
le 30 à Saint-Étienne (Salle Aristide Briant)

MD MEGADRIVE — ZOOL — ELECTRONIC ARTS — DECEMBRE

La fourmi masquée la plus speed du monde arrive sur MD. Après un rapide passage sur micro-ordinateur, elle a élu domicile sur la 16 bits Sega. Dans un décor à croquer (pub pour les sucettes Chupa Chups), bonbons et sucres d'orge, elle devra se débarrasser d'ennemis rigolos et pas vraiment méchants. Comme dans tout jeu de plate-forme qui se respecte, un bon nombre d'options

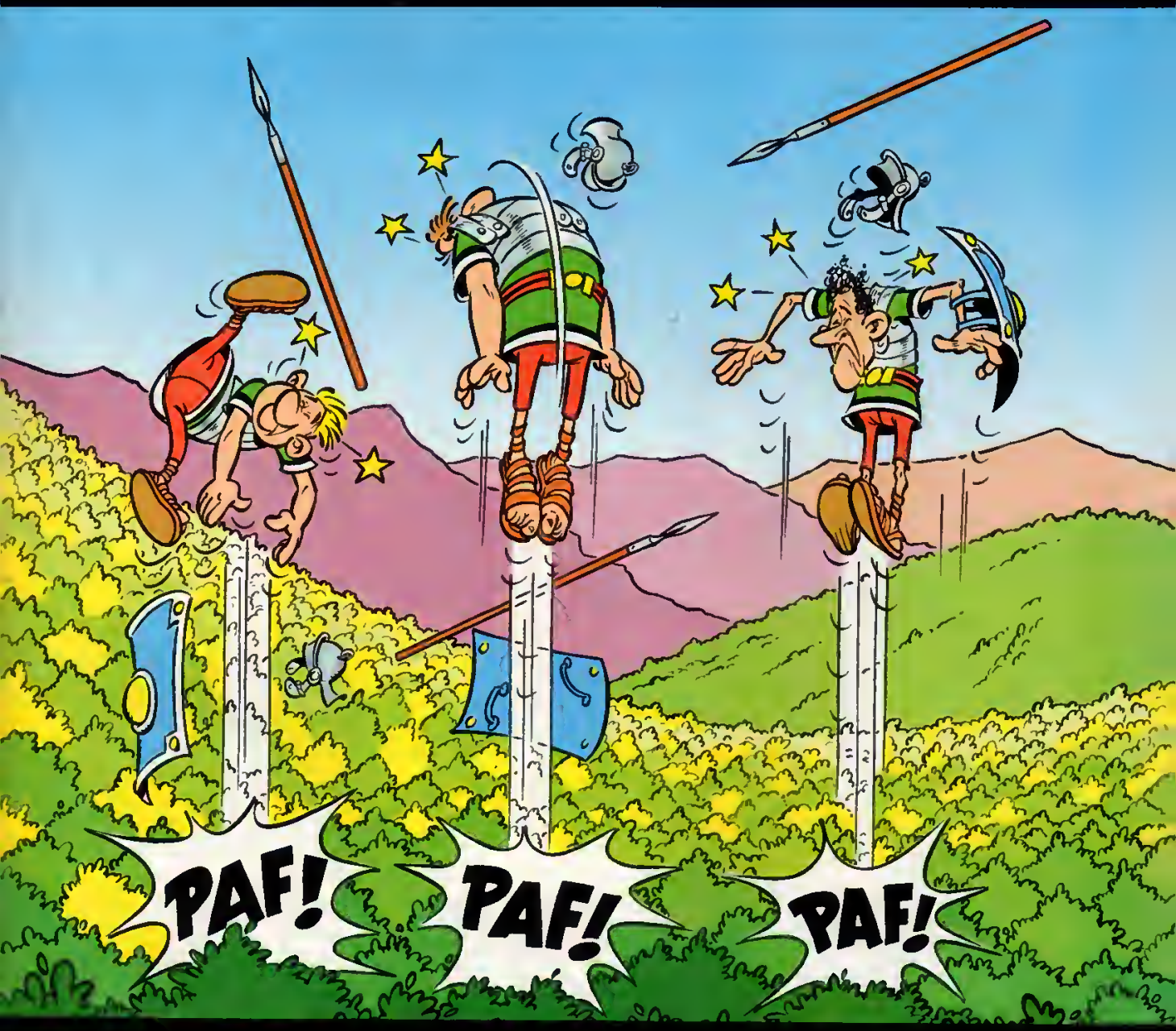
viennent pimenter l'action. Sortie et test prévus le mois prochain dans *Player One*.

TSUNAMI

Le numéro 7 de Tsunami, le meilleur magazine du monde consacré aux mangas (les bédés japonaises) vient de paraître. Au sommaire : une interview avec Masashi Tanaka, le créateur de Gon (le bébé T-Rex le plus destroy de la planète), un dossier Osamu Tezuka et des tas, des tas d'infos. Il y a trente-six pages impeccables pour 15 francs seulement. Disponible à la librairie parisienne Tonkam ou, par correpsondance, en écrivant à Tsunami : 1, rue Eugène Varlin, 93170 Bagnolet. Nous vous le recommandons !

FATAL FURY, LA BÉDÉ !

La librairie Tonkam nous a fait parvenir le manga Fatal Fury. C'est hyper bien fait et très speed. Dans certaines planches, on a l'impression de voir un Sam Player karaté-ka en action ! Essentiel pour tous les fans du jeu Fatal Fury. Et c'est evidemment en import Tonkam.



SEGA LANCE LE PREMIER JEU
DE COMBAT AÉRIEN ÉQUIPÉ D'APPAREILS
A DÉCOLLAGE VERTICAL.

Astérix

enfin disponible sur megadrive

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEG

TOURNÉE FFF, SUITE...

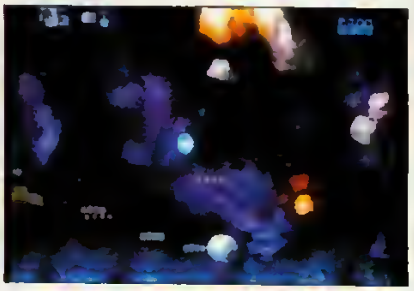
Pour ceux qui suivent, voici une nouvelles listes des dates de concert de FFF pour le mois de décembre... N'oubliez pas votre ballon et votre maillot !
le 1er décembre à Vevey (Suisse, Rocking Chair)
le 2 à Zurich (Suisse, Palais Xtra))
le 3 à Bernes (Suisse, Stuffendau)
le 4 à Lucerne (Suisse, ShÜÜr))
le 7 à Besançon (Maison du Peuple)
le 8 à Lyon (Transbordeur)
le 10 à Grenoble (le Summum)
le 11 à Moutier (Halle de la Poste)
le 13 à Nice (Théâtre de l'Ariane)
le 14 à Marseille (Théâtre du Moulin)
le 15 à Toulouse (le Bikini)
le 16 à Bordeaux (le Krakatoa)
le 17 à Agen (le Florida)
le 18 à Montpellier (Salle Victoire 2)

ATARI RUGIT SUR 64 BITS

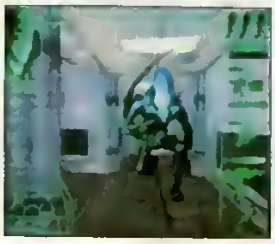
IBM + Atari = Jaguar. Fabriquée par le géant de l'informatique, la prochaine console d'Atari abrite un processeur 64 bits avec une architecture RISC épaulé par un DSP 32 bits.

La bestiole.

Avec une telle puissance (quatre fois une Super Nintendo et deux fois une 3DO, à en croire le constructeur), une palette de 16,7 millions de couleurs, des fonctions 3D hard et un son reproduit sur 200 MHz (quatre fois la qualité CD), on est face à une bête de technologie. Pour exploiter à fond ces capacités, la machine est conçue pour accueillir un CD-Rom qui sera disponible courant 1994. Mais une console, c'est aussi des jeux. Les quelques titres présentés à la presse bénéficient d'une réalisation impressionnante. Reste à voir leur intérêt. Atari doit séduire maintenant les développeurs extérieurs et ne pas refaire l'erreur de la Lynx, une merveille technique coulée par le manque de gros titres. Un accord avec Time Warner permet aux développeurs de piocher dans la masse d'images de cette compagnie. Espérons que les grands du jeu suivront. La sortie de cette petite bombe est prévue pour le début 94, à un prix inférieur à 2 000 F.


Crescent Galaxy : un superbe shoot them up.

Cybermorph : une simu a la Starwing.


Alien vs Predator : un jeu d'aventure 3D.

Chequered Flag . une course de F1.

FFF : VICTOIRE !

À *Player*, nous sommes heureux de vous proposer ce mois-ci et en décembre un superconcours FFF. Cherchez les détails dans ce numéro : vous serez peut-être le gagnant qui sera récompensé par un voyage au Japon ! Royal ! Tout cela, sous les auspices de FFF. FFF, ou Fédération Française de Funk, est un des meilleurs groupes français en activité. Ces types mélangent avec fougue, inspiration et brio le funk et le rock. Découvrez-les en écoutant leur nouvel album, intitulé Free for fever. ■

Hook™

Emparez-vous du capitaine!

Basé sur la superproduction de Steven Spielberg, action non-stop, un jeu acclamé par la critique spécialisée, 8 niveaux de lutte sans merci.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02, (2,19F/minute)

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Hook ™ and associated character names are trademarks of TriStar Pictures Inc. ©1991 TriStar Pictures Inc. All rights reserved. Mega Drive™, Mega CD™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.

OVER THE WORLD

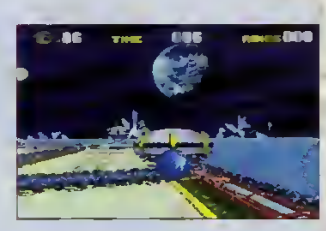
Une rubrique réalisée par Crevette.

MEGA CD

SONIC CD

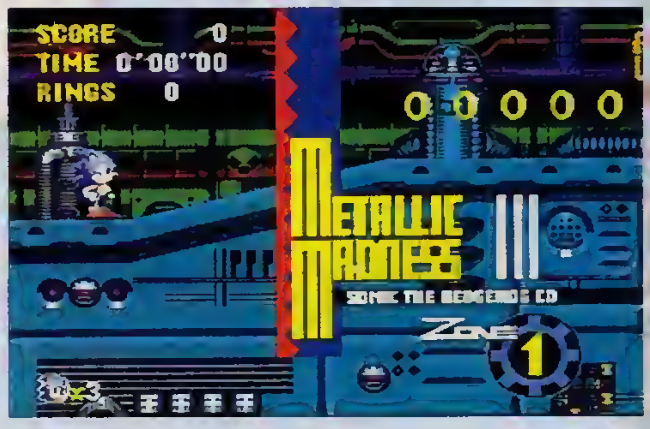
Le hérisson bleu fétiche de Sega pointe son museau sur Compact Disc... Ambiance boîte de nuit !

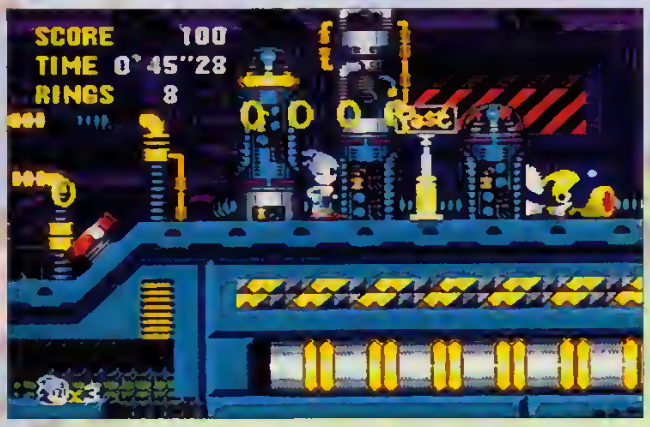
Ça y est ! Après de nombreux mois d'hésitation, Sega sort finalement Sonic CD au Japon. Cette version se veut la plus avancée d'un jeu qui est déjà l'emblème d'un mouvement ludique high-tech. Vous verrez qu'il réussit en partie sa mission. Cependant, il n'offre pas le saut technologique que l'on attendait. Alors, la première impression est-elle décevante ou satisfaisante ? À vous de vous faire une opinion avec ce qui suit.

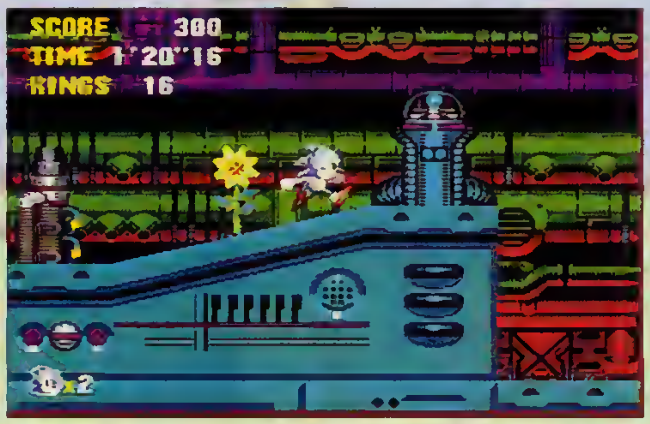


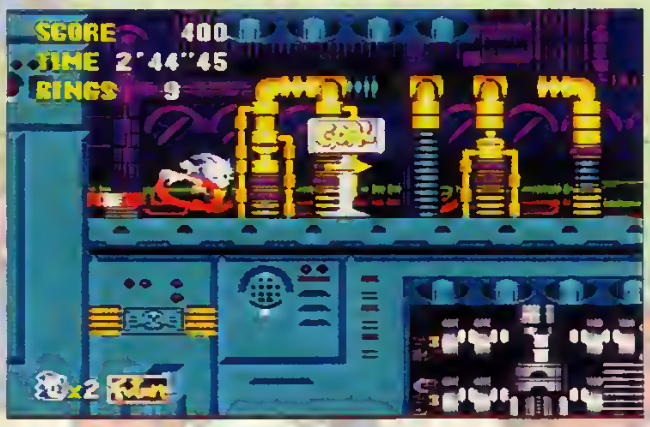
EN AVANT LA MUSIQUE

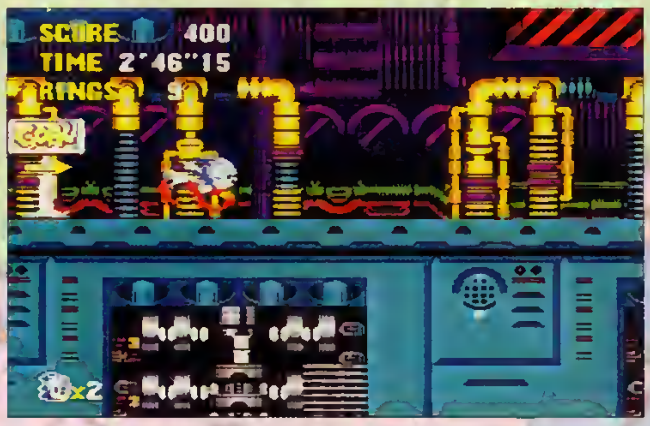
Tout d'abord, une petite mise au point s'impose : vous le savez, Over the World ne présente que les jeux qui sortent au Japon et aux États-Unis. Ne vous attendez pas à un test complet. Pas de conclusion hâtive, donc. La première chose qui frappe quand on commence à jouer, c'est la qualité de la bande sonore. Résolument « techno » (ce qui est assez logique pour illustrer Sonic), elle accompagne les moindres séquences ou transitions avec succès à commencer par le générique. Sur un petit dessin animé, on a le plaisir d'écouter une super chanson en anglais. Je vous le dis tout de suite, le refrain est une merveille et on le garde dans la tête pendant des jours entiers. « Tooook the Sonic Baaaall... Always give a piece of chaaaaaaance ! »... non, c'est pas possible, je chante vraiment trop mal. De plus, chaque level a son propre morceau de musique et ils sont tous de qualité. Bref, vous l'aurez sans







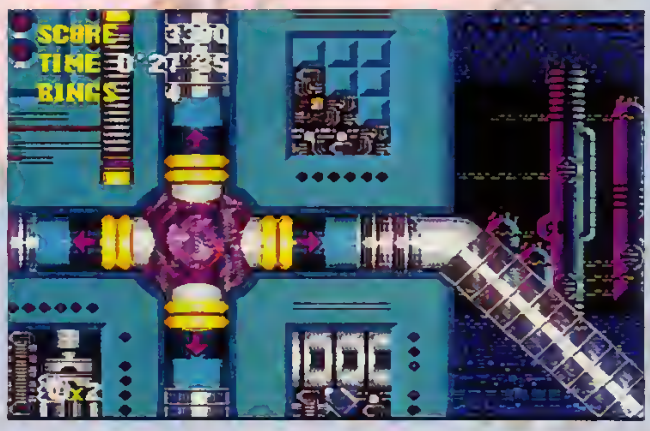


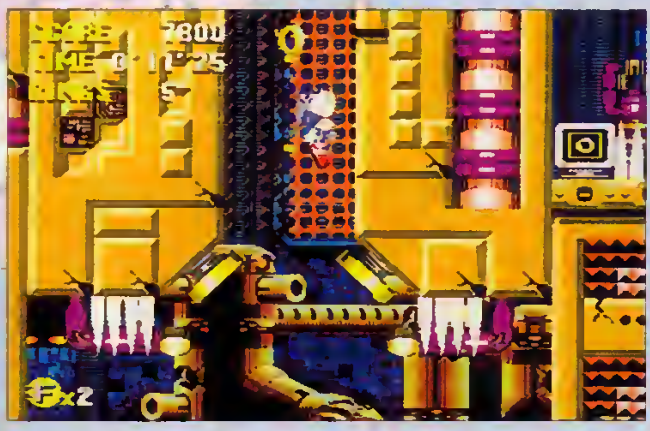


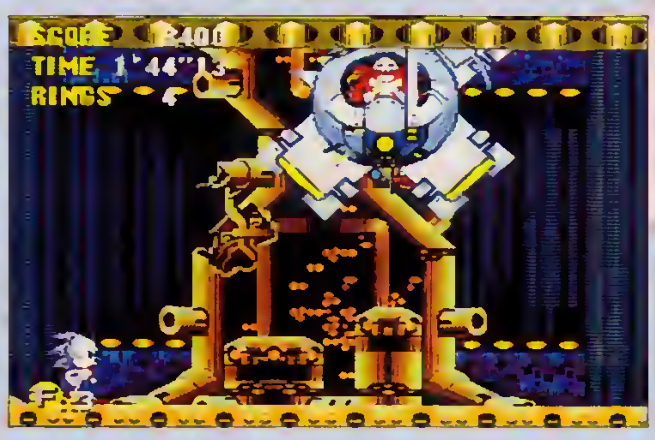
doute compris, Sonic passe avec succès le mur du son !

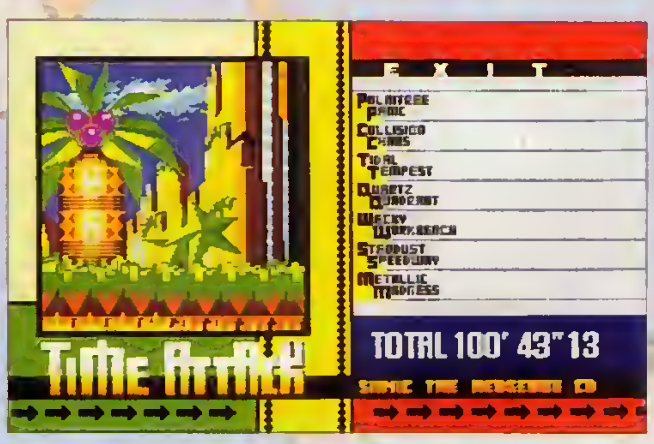
ON RETROUVE SONIC TEL QU'ON L'A LAISSÉ...

Du côté des graphismes, en revanche, c'est un peu la déception. Ils ne sont pas mieux que ceux des Sonic sur cartouche (plutôt moins bien que ceux de Sonic 2 qui avait mis la barre très haut). Les concepteurs auraient pu mieux utiliser la capacité de stockage du CD pour nous offrir des tonnes d'images et de graphismes délirants. Quant à l'animation, c'est carrément la Berezina ! Moins rapide que dans Sonic 2 (difficile de faire plus speed, sous peine de nous rendre épileptiques !), elle est surtout sujette à des ralentissements et des saccades dès que ça s'excite beaucoup à l'écran. On attendait beaucoup mieux d'une machine qui utilise deux 68000, dont un fréquencé à 12.5MHz. Si les graphismes n'ont malheureusement pas changé, il y a quand même de nom-





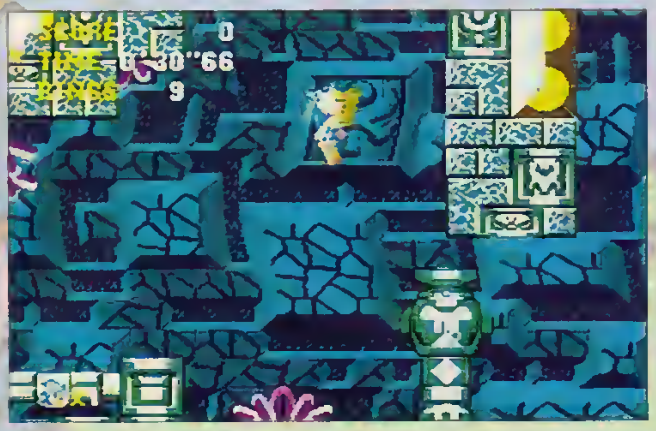


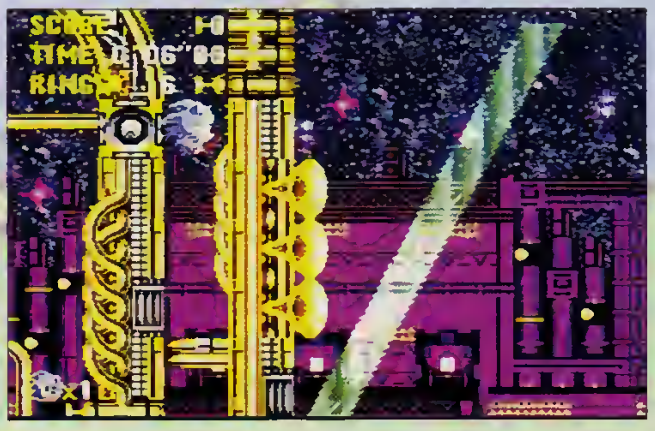


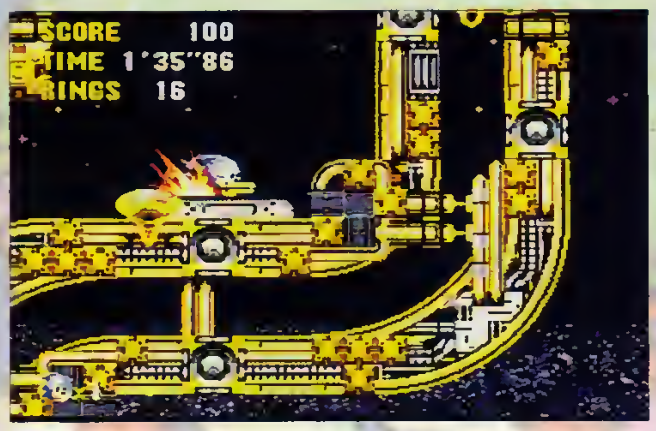
breux détails nouveaux pour ravir les fans de Sonic. Ainsi, deux nouveaux personnages — assez béton — apparaissent : la Sonicette (la meuf de Sonic ! y z'arrêtent pas de se rouler des gamelles !) et RoboSonic, le double cybernétique de Sonic, créé par Robotnik. Passons rapidement aux ennemis, qui sont tous nouveaux (à signaler que quand on les bute, y a plus de p'tites bêtes sympa mais des fleurs ridicules) pour enchaîner avec les « time-warp ». Il faut savoir que chaque level possède un double futuriste ou passéiste. Si on touche les panneaux « past » ou « future », et que l'on passe en vitesse supersonic, on se retrouve dans le passé ou dans le futur. Les obstacles sont les mêmes, mais les graphismes changent un peu. On ne comprend pas toujours l'intérêt de ces time-warp. En principe, cela permet de refaire un level sans tomber dans la monotonie. Les bonus stages, quant à eux, ont encore changé. Fini la rotation (qui était excellente), fini les tuyaux, on passe maintenant à la perspective genre mode 7. Dernière nouveauté, il n'y a plus de mode « deux joueurs » (Tails disparaît !) mais un mode « time attack » qui propose une course contre la montre sur tous les levels (après avoir terminé le mode normal). C'est vraiment sympa. Le truc qui m'a le plus éclaté, c'est dans le dernier niveau : un faisceau laser réduit Sonic et on se retrouve avec un Tiny Sonic vraiment mignon.

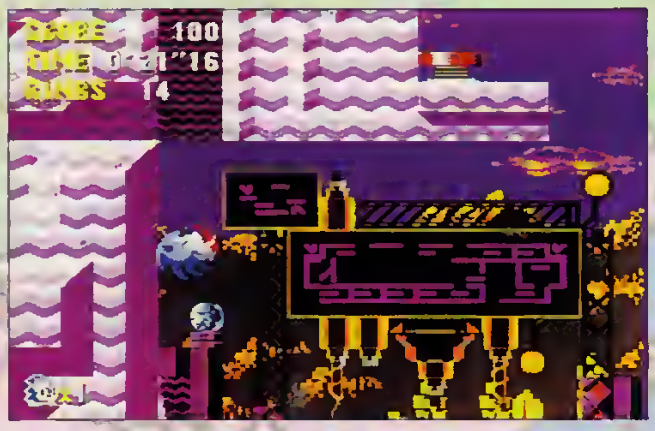
SONIC FAIT PARTIE DES MEUBLES !

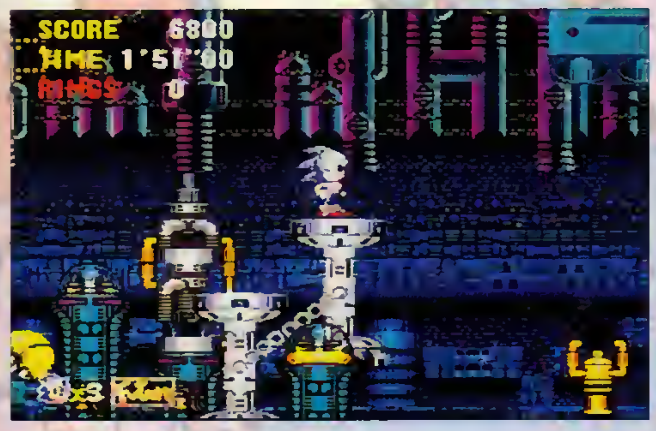
En conclusion, quand on découvre Sonic CD, on est déçu qu'il soit peu différent des précédents. Et puis, en jouant, on y prend de plus en plus goût tant on est accroché par des petits détails marrants et par la musique. Il se dégage également de ce jeu flashant, incroyablement moderne et branché, une impression très agréable de fraîcheur... Un avant-goût du futur ? ■

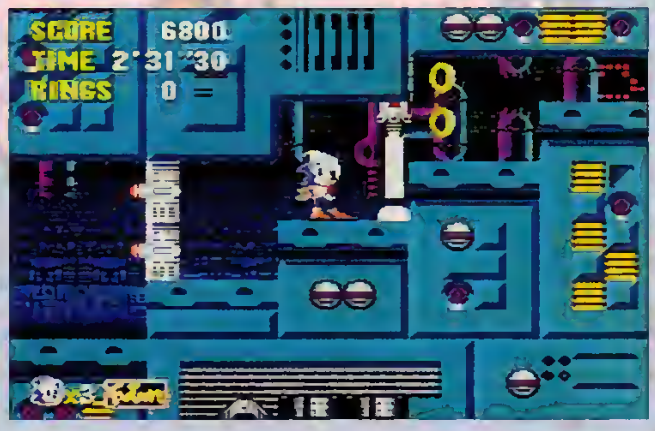

SCORE 0
TIME 0'30"66
RINGS 9

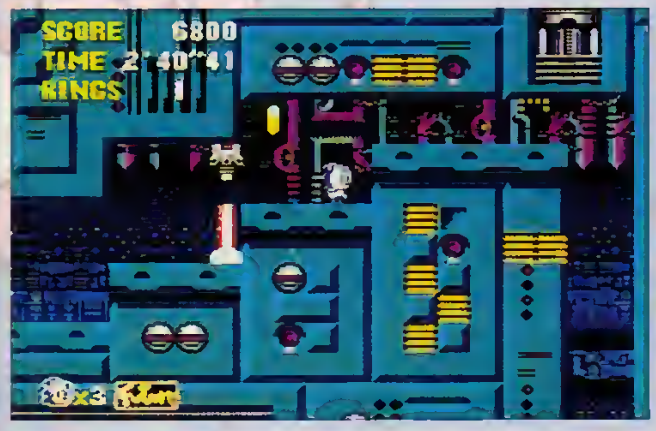


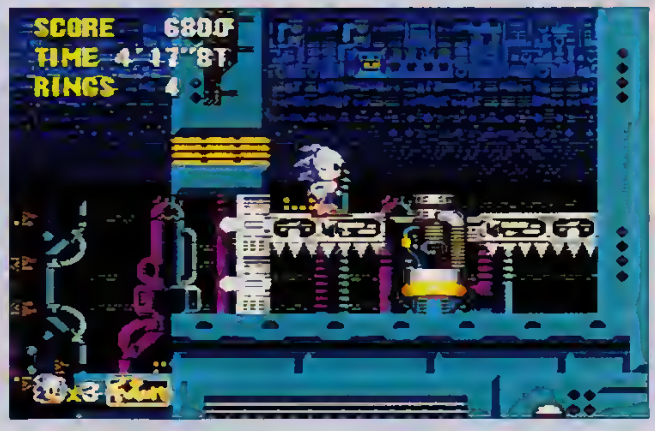

SCORE 100
TIME 1'35"86
RINGS 16




SCORE 6800
TIME 1'51"00
RINGS 0


SCORE 6800
TIME 2'31"30
RINGS 0


SCORE 6800
TIME 2'40"41
RINGS 1


SCORE 6800
TIME 4'17"81
RINGS 4

F1 POLE P
PROFESSIO

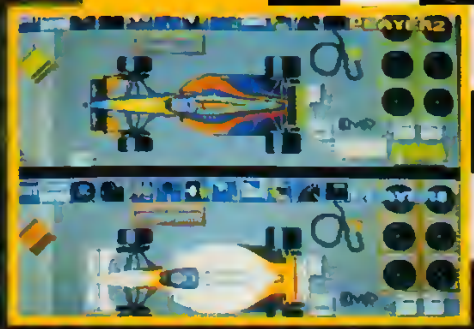
Vous avez toujours rêvé d'être au volant d'une Mc Laren, d'une Williams Renault ou d'une Ferrari ... Vos idoles s'appellent Ayrton Senna, Jean Alesi ou Nigel Mansell ... Et vous êtes amateur de sensations fortes et de longs challenges à deux...

OSITION, N PILOTE

Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.

Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran splité
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde



Réglez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.

Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

F1 POLE POSITION, LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !

Licensed by FOCA To Fuji Television. Super Nintendo : © 1992 Human Entertainment Inc / Game Boy . ©1993 Vane Corporation / © 1993 Ubisoft
Nintendo ®, Super Nintendo ®, Game Boy ® entertainment system the Nintendo product seals and other marks designeted as "TM" are trademarks of Nintendo

TRUCS en VRAC

Salut les p'tits loups ! J'espère pour vous que c'est la grande forme parce que côté courrier c'est un peu morne plaine. Alors pendant que je me décarcasse pour vous trouver les meilleures astuces et les meilleurs cheat modes, vous ne faites rien ! Va falloir que ça change, sinon je laisse tomber la rubrique... Allez, je plaisantais. Une fois encore, vous avez été très nombreux à m'envoyer vos soluces et codes. C'est vraiment cool ! Continuez comme ça et tout ira pour le mieux dans la meilleure des rédactions du monde.

PRO ACTION REPLAY ET GAME GENIE MODE D'EMPLOI

Les cartouches de la gamme Pro Action Replay et Game Genie sont uniquement destinées, quel que soit le modèle de console, à l'utilisation de codes. Ces derniers permettent de modifier un certain nombre de paramètres pour obtenir, entre autres, plus de vies, de l'énergie infinie, l'invulnérabilité, etc. Quand vous notez des codes de huit ou dix chiffres que nous vous proposons, ne cherchez pas à les rentrer d'une manière ou d'une autre dans votre console. Il faut obligatoirement une cartouche Pro Action Replay ou un Game Genie. De toute façon, avant chaque rubrique, le module auquel le code se réfère est spécifié.

PRO ACTION REPLAY

David DUPREY

MEGADRIVE

ROLO TO THE RESCUE

Des codes en voici en voilà... poil au doigt. Grâce à David, les amoureux du p'tit Rolo vont s'éclater et mener à terme l'aventure, si tel n'était pas le cas.

Vies infinies : FFC51 D0003

Invulnérabilité : FFC51 20001

Rolo vole : FFC51 30001

Stéphane MOR

GAME GEAR

SLIDER

Balèze le petit ! Je lui tire mon chapeau. Il fallait vraiment le faire. Tous les codes de Slider sur Game Gear. C'est vraiment surpercool ! C'est un jeu si mignon qu'on ne saurait s'en priver. Qu'est-ce que vous en dites ?

Niveaux et codes :

1 : Inultile
2 : AJAJ
3 : JJJL
4 : AACC
5 : JALE
6 : AJCL
7 : JJLN
8 : CAAC
9 : LAJE
10 : ACAC
11 : JCJE
12 : ALAL
13 : JLJN
14 : ACCE
15 : JCLG
16 : ALCN
17 : JLLP
18 : CCAE
19 : LCJG
20 : AAEE
21 : JANG
22 : AJEN
23 : JJNP
24 : AAGG
25 : JAPI
26 : AJGP
27 : JJPB
28 : CAEG
29 : LANI
30 : ACEG
31 : JCNI
32 : ALEP
33 : JLNB
34 : ACGI
35 : JCPK
36 : ALGB
37 : JPLD
38 : CCEI
39 : LCNK
40 : JEAN
41 : JEJG
42 : ANAN
43 : JNJP
44 : AECG
45 : JELI
46 : ANCP
47 : JNLB
48 : CEAG
49 : LEJI
50 : AGAG
51 : JGJI
52 : APAP
53 : JPJB
54 : AGCI
55 : JCLK
56 : APCB
57 : JPLD
58 : CGA1
59 : LGJK
60 : AEEI

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

L'Inconnu

SUPER NINTENDO
MORTAL KOMBAT
Déchaînez toute votre haine sur vos adversaires. Ça fait du bien et en plus c'est gratuit ! Gnaf, gnaf, gnaf ! En utilisant les codes qui suivent, le ou les joueurs (si vous décidez de combattre avec un ami) auront la possibilité de jouer indéfiniment et donc de s'entraîner comme des bêtes à ce fabuleux beat them up, devenu aujourd'hui une référence.

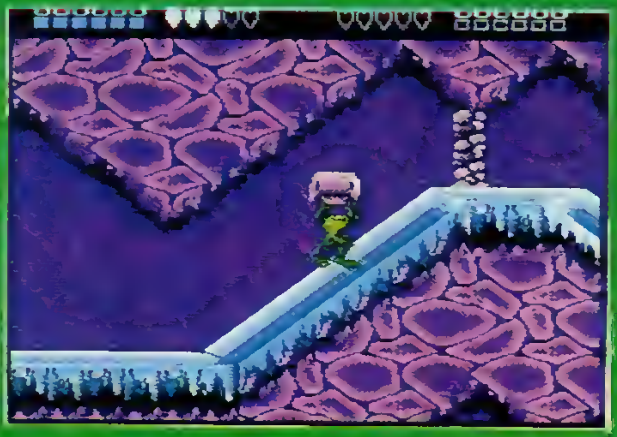
Énergie infinie player 1 : 7E04C158
Énergie infinie player 2 : 7E04C358
Temps infini : 7E012699

Hervé SZYMCZAK

MEGADRIVE
THUNDER FORCE 4
Bons trucs vraiment bien pour vous simplifier la vie ou éviter le massacre. Pour obtenir les 99 crédits par crédit, appuyez sur les boutons A et start simultanément quand le sigle Sega apparaît à l'écran. Une fois l'opération exécutée, le joueur débarque dans le tableau des options. Pour valider le tour, il ne reste plus qu'à mettre le ship stock à zéro.
Pour obtenir l'armement total, il ne faut pas choisir son niveau mais presser (au moins cinq secondes) le générique avant de presser le bouton start. Dès que la partie commence, faites une pause et appuyez comme suit : haut, droite, A, bas, droite, A, C, gauche, haut, B, bas.

Matthieu ANICHET

NES
BATTLETOADS
La battlemania fait rage quel que soit le type de console. La preuve sur la Nintendo 8 bits. C'est un véritable massacre ! Quel pied lorsqu'on bénéficie de cinq vies supplémentaires pour défaire gentiment la bande de tous les pas-beaux à la solde de l'infâme Volkmire. Pour ce faire, il suffit d'un petit code... À la page de présentation, maintenez les boutons A, B et la direction bas puis start. Votre partie commence avec cinq vies !



PRO ACTION REPLAY

David DUPREY

MEGADRIVE
ALIEN 3
Ça va saigner ! Vous pouvez me croire sur parole, les p'tits loups. Ces maudits Aliens n'ont pas fini d'en baver. Je vais me les bouffer tout cru et ça va pas traîner... Eh oui, ils vont en prendre pour leur matricule ces vilains-pas-beaux. Si dans la réalité ces extraterrestres se révèlent de terribles combattants, il n'en sera pas le cas dans Alien 3. Avec la tripotée de codes fournis par Mr David, plus de problème.
Énergie infinie : FF089 10037
Temps illimité : FF086 70015
Vies illimitées : FF090 B0009
Mitrailleur : FF084 50099
Lance-flammes : FF084 70050
Cartouches : FF084 90050
Bombes : FF084 B0040

TRUCS en VRAC

La rédaction de *Player One*

SUPER NINTENDO
BATMAN RETURNS

Alors, comme ça, on s'prend pour Batman... Seulement, pour prétendre à un tel titre, il faut cartonner comme lui. Vous craignez de ne pas y parvenir ? Pas de panique, on vous offre un p'tit cheat mode et vous obtiendrez neuf crédits supplémentaires. Sympa non ! Merci *Player*.

Dès la page de présentation, sélectionnez le menu des options. Avec le second paddle, appuyez sur les boutons dans l'ordre suivant : haut, X, gauche, Y, bas, B, droite, A, haut et enfin X. Vous devez entendre une cloche qui indique la validation de la manipulation. Vous aurez ainsi neuf crédits de plus pour latter le Pingouin et ses sbires. Pas mal, non ?

Thomas PRULIÈRE

GAME BOY
KIRBY'S DREAM LAND

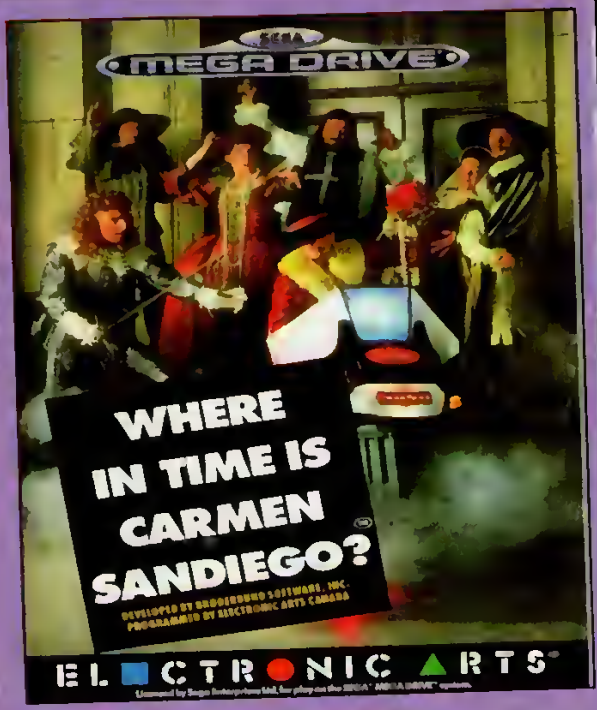
Pour obtenir un mode de jeu plus difficile (« extra game »), il suffit d'appuyer sur les boutons comme suit : haut, A et select, lors de la page de présentation. Autre petit code fort sympathique, toujours pendant l'écran titre, pressez sur : bas, B et select simultanément. Vous disposerez alors de plus de vies et vous pourrez également sélectionner votre nombre de points de vie.

Delphine MAIER

MEGADRIVE
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO ?

Grâce à Delphine, vous bénéficierez désormais de la totale sur cette fabuleuse enquête. Un grand bravo à Delphine pour sa patience et sa pugnacité... Nous le sommes tous reconnaissants.

Première affaire résolue : DBDRGDB, grade : pâtouilleur.
Septième affaire résolue : THXFRLM, grade : investigateur.
Seizième affaire résolue : DFRBDBN, grade : inspecteur.
Vingt-cinquième affaire résolue : XXTFKPD, grade : détective.
Trente-cinquième affaire résolue : DLLBSHP, grade : AS détective.
Cinquante-et-unième affaire résolue : GHGJPHG, grade : super détective.
Soixante-huitième affaire résolue : JDHBMXH, il faut résoudre l'affaire pour passer [illegible]



PRO ACTION REPLAY

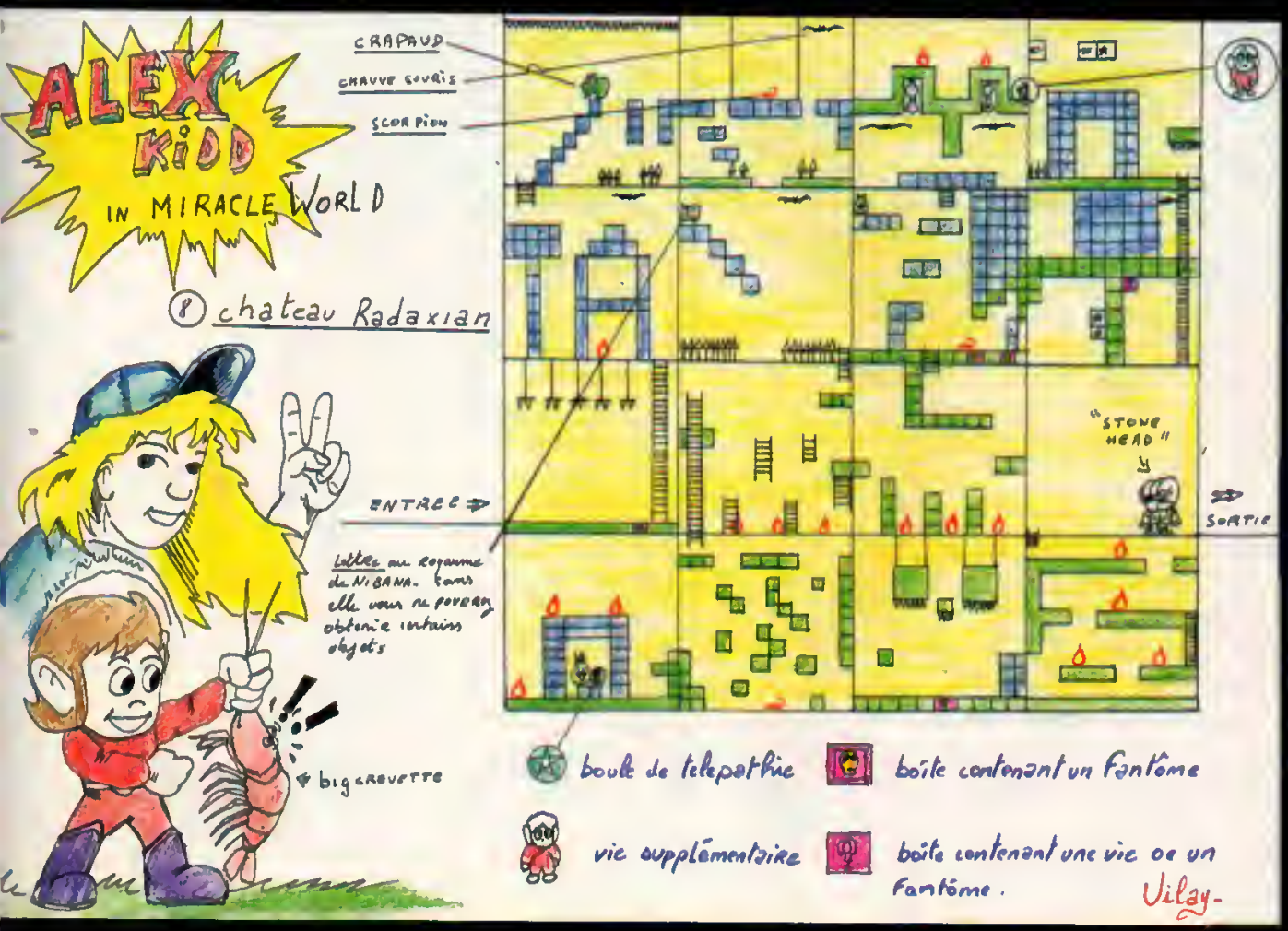
Richard VIALFONT

MEGADRIVE
REVENGE OF SHINOBI

Pour ceux qui auraient quelques difficultés pour venir à bout de la tripotée de méchants qui osent vous défier dans *Revenge of Shinobi*, *Player* vous offre un petit extra. Vous allez, par le biais de ce code, mettre définitivement fin aux méprisables agissements de cette horde de barbares. Procédez comme suit et tout ira pour le mieux.

Invulnérabilité : 00B44 86000

TRUCS en VRAC



Voilà venu le moment de vous quitter. Pendant que j'y pense, ce n'est pas la peine de m'envoyer les trucs que vous trouvez dans d'autres magazines que Player. Tout d'abord parce que nous ne sommes pas dupes, et ensuite parce qu'ils ont déjà été présentés dans notre rubrique. En attendant de vous lire, je passe la main à mon ami Crevette pour le plan des lecteurs...

PLAYER ONE
Aniceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur – 92513 Boulogne cedex

PLAYER ONE
Crevette, Plan des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur – 92513 Boulogne cedex

PLAN DES LECTEURS

La peinture... tu vois, ça se sent ! Ça s'explique pas. Une fois que tu comprends ça, tu sais que sur terre on ne fait que passer... Le plan de notre ami Velay Louangphixay, c'est un peu comme ça... C'est comme si tu respirais l'atmosphère du jeu. Moi, je dis bravo à notre ami pour ce plan d'Alex Kidd in the Miracle World... Et aux autres, je dis de continuer... parce que la peinture ça ne s'apprend pas !

Attention les yeux ! Encore quelques jours et vous découvrirez le dessin animé qui a rendu fou les Américains. Il s'appelle *Aladdin* : c'est un film Disney et un jeu vidéo !

Un dossier réalisé par Inoshiro et Crevette.

J'en vois qui rigolent. Du calme ! Ça fait longtemps que Disney n'est plus synonyme de gnangnanteries pour les mômes. Même qu'en y regardant bien, ça n'a jamais été vraiment le cas... Mais quelle que soit votre opinion sur les DA des studios de l'oncle Walt, *Aladdin* devrait convaincre les plus sceptiques. Je parierais presque que les plus farouches fans de *Dragon Ball Z* s'en prendront plein les rétines ! Car il s'agit bien de Disney « nouveau ».

COMPUTERS

En simplifiant à mort, on peut écrire que les studios Disney ont été sévèrement sonnés par le choc *Star Wars*. À preuve les recentrages de style et de ton des années 80 pendant lesquelles furent conçus des films « live » plus ou moins réussis — mais toujours enthousiasmants — comme *Le Trou noir*, *Le Dragon du lac de feu*, *Tron* et le DA maudit *Taram et le Chaudron magique*. Malgré leurs qualités, ces films n'obtinrent pas le succès public espéré. Disney cherchait (cherche) les recettes miracles pour récupérer l'audience de Lucas et Spielberg. Côté animation, l'ambiance n'était pas, non plus, à la joie. Pas de film marquant et une absence cruelle de nouveauté visuelle et thématique. Il faut attendre *La Petite Sirène* et son triomphe pour que l'énorme machine d'animation que constituent les studios Disney

reparte à l'assaut du box-office. Depuis, c'est — de nouveau — la marche glorieuse. *La Belle et la Bête* bat — à juste titre — des records. Et c'est maintenant au tour d'*Aladdin*...

Mais alors, se demande le peuple, d'où vient ce renouveau, hein ? Notons d'abord l'arrivée d'une nouvelle génération d'animateurs, des (assez) jeunes qui en veulent et qui connaissent les goûts des nouvelles générations. Des types qui vont bénéficier d'outils fabuleux : les ordinateurs ! En y regardant bien, on se rend compte que les ordinateurs ont été utilisés un maximum sur les Disney récents : *La Petite Sirène* (les vaisseaux), *Bernard et Bianca au pays des kangourous* (l'opéra de Sydney et le travelling d'ouverture dans les champs), *La Belle et la Bête* (la scène de danse). Et *Aladdin* résume brillamment cette étape nouvelle de l'histoire des studios Disney. Les bécanes ont été utilisées pour la mise en couleurs. Grâce à elles, cette dernière est plus précise et plus riche. Fini le temps de la mise en couleurs manuelle ! De même, *Aladdin* comporte plusieurs scènes d'images de synthèse comme la gigantesque et superbe tête de félin qui sert d'entrée à la caverne du Trésor ou ses tunnels. Autre utilisation des ordinateurs, l'animation. Vous connaissez désormais le potentiel inouï des ordinateurs dans ce domaine. L'animation du tapis volant d'*Aladdin* en est une nouvelle démonstration ! Encore une nouveauté informatique : les déplacements de caméras — vertigineux ! — permis par les ordinateurs. Dans cette optique, la scène d'ouverture du second *Bernard et Bianca* justifie à elle seule que l'on regarde le film ! Mais revenons à cet *Aladdin*. Car, en plus de résumer — et avec quel brio ! —.l'évolution technologique de l'animation Disney de ces dernières années, le dessin animé réalisé par John Musker et Ron Clements bénéficie d'un ton complètement nouveau...

Le mauvais génie.

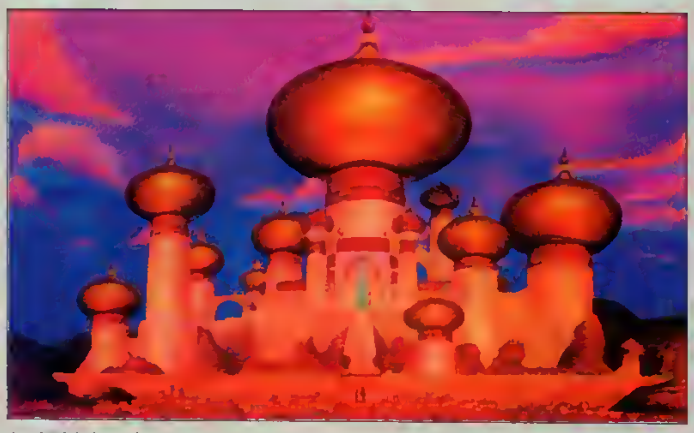
Jasmine, le tigre Rajah et le sultan.

Le génie en pleine démonstration de ses pouvoirs.

L'ESPRIT DE TEX AVERY

Tout ce que nous venons d'écrire augure, c'est bien vrai, d'un fort beau spectacle. Mais qu'en est-il du ton ? Allez-vous revoir pour la énième fois la même romance gentillette ? Vous le savez, les beaux effets de *La Petite Sirène* et de *La Belle et la Bête* étaient mis au service d'un conte très, très classique. Pas vraiment d'évolution entre *Blanche-Neige* et *La Petite Sirène*. Pourtant — et c'est une excellente nouvelle ! —, *Aladdin* rompt brutalement

Aladdin decouvre la caverne du génie.

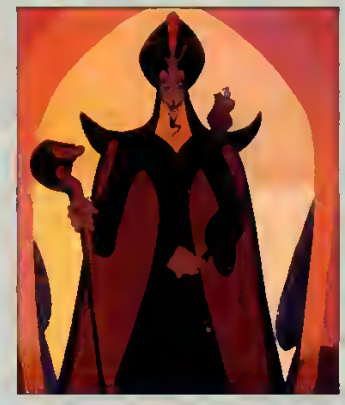


La cite fabuleuse du sultan.

avec le style des DA Disney de tous temps. Il n'en est rien, pourtant, lorsqu'on lit un résumé de l'histoire, hyper classique. Aladdin est un pauvre voleur, qui chaparde pour survivre. Ses problèmes sont bien éloignés des conspirations du palais où l'affreux Jafar, le grand vizir, complote pour détrôner le bon et un tantinet niais sultan. Ce dernier cherche absolument à marier la mignonne Jasmine, sa fille chérie qui, ô désespoir ! repousse tous les prétendants. De fil en aiguille, ma bonne dame, Aladdin va rencontrer Jasmine et, aidé par une lampe magique, va conquérir la belle. Bien entendu, on trouve dans ce DA l'histoire, elle aussi archiclassique, de la lampe qui, frottée, attire un génie, lequel exaucera les trois vœux de son propriétaire. C'est très beau (certes) mais tout cela est mégaclassique... Heureusement, les gens de Disney ont été frappés par un éclair de... génie ! Les braves ont confié les textes du génie à nul autre que Robin Williams ! Oui, l'acteur ! Comme transportés par les délires de leur interprète, les animateurs se sont donc livrés à un véritable festival de transformations délirantes au cours desquelles le génie se métamorphose en Jack Nicholson, en Arnold et en une multitude d'objets incroyables. C'est beau ! C'est neuf ! Et les animateurs de Disney résument cette débauche toute neuve en se réclamant des DA Warner de l'époque glorieuse et de l'esprit de Tex Avery ! Incroyable ! Pas étonnant alors que les gamins restent sidérés devant un tel feu d'artifice. Les rires hystériques que vous entendrez en voyant le film viennent bien de la partie adulte de l'audience ! Ainsi, Disney vient donc de produire et de réaliser son premier « vrai-nouveau-DA ». Vous comprenez donc que tout cela mérite votre attention. Rendez-vous à la sortie ! À partir du 24 novembre (dès le 10 novembre, au Grand Rex de Paris). ■

P.-S. : Pour vous dire comme c'est beau. C'est la première fois que Disney embauche un directeur artistique pour un DA. Son nom : Richard Vander Wende. Et c'est un ancien d'ILM !

Aladdin et le singe Abu.



Jafar.

FUTURS DISNEY

En cours de préparation chez Disney : *Lion King*, une adaptation chez les lions de Hamlet. L'animation du méchant sera dirigée par Andreas Deja, l'animateur de Jafar. De son côté, l'animateur du génie, Eric Goldberg, dirigera *Pocahontas*, un DA assez réaliste sur la liaison amoureuse d'une princesse indienne et d'un colon anglais. Projet top-secret : un grand DA genre space opera sur lequel travaillera John Musker, coréalisateur d'*Aladdin*. *Star Wars* version Disney ? Enfin, autre film attachant un long métrage entièrement en images de synthèse que Disney développe en ce moment avec la compagnie Pixar, autrefois proche de Lucas, laquelle société a participé à la conception du système de postproduction informatique utilisé par Disney sur ses derniers DA.

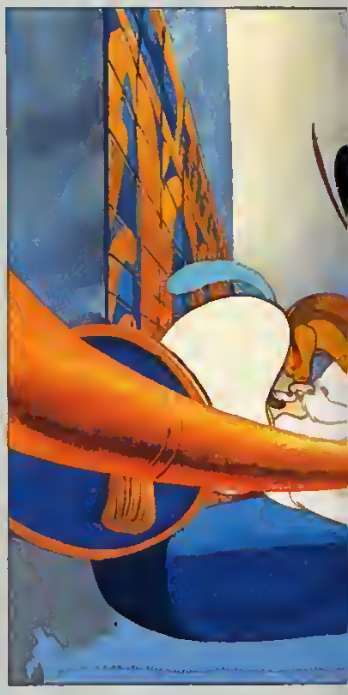
LE GÉNIE D'ALADDIN

Aladdin aurait pu être un jeu banal, une simple adaptation de plus sur console. Grâce au travail conjoint entre les équipes de Disney et de Virgin Games, c'est devenu une véritable révolution. Explication...

Pour bien comprendre ce qui fait toute la différence entre cette version Megadrive d'Aladdin et les autres jeux, il faut savoir une chose essentielle : Virgin Games s'est allié à Disney pour le réaliser. Habituellement, Disney se contente de vendre les licences de ses films à divers éditeurs de jeux (Sega et Capcom étaient jusque-là les deux principaux), puis ne s'en préoccupait plus, sinon pour imposer les critères maison quant aux personnages et faire respecter une qualité de réalisation rigoureuse. Mais aucune personne de chez eux ne mettait la main à la pâte pour la réalisation proprement dite du jeu. Avec Aladdin, Virgin Games ne s'est pas contenté de racheter la licence, mais ils ont réussi à faire participer Disney à la conception. Le mariage entre le monde du dessin animé et celui des jeux vidéo ne pouvait donner que du bon... Le résultat est là pour le prouver.

DE LA PEINTURE AU PIXEL

La conception a donc commencé, et c'est ça qui est inédit, chez Disney. Les animateurs qui avaient déjà bossé sur le film ont produit une autre série de dessins avec différentes animations des personnages, pour le jeu. En revanche, ils ne se sont pas occupés des décors. Pour bien comprendre, il faut savoir qu'une animation en dessin animé se fait image par image (ce qui tombe bien puisque c'est aussi le cas pour les jeux vidéo). Ça, c'était la première étape. Deuxième étape, chaque image a été digitalisée selon un procédé secret de Disney. Ce qui veut dire que les dessins faits à la main ont été « photographiés » et mis sous forme de fichiers gra-



ALADDIN

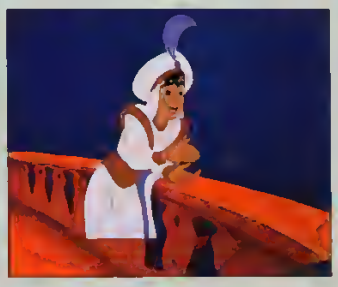
phiques dans un ordinateur. Là s'est arrêtée l'intervention de Disney. Troisième étape, les programmeurs de chez Virgin Games ont intégré les fichiers graphiques en provenance de chez Disney, et les ont mélangés avec les décors dessinés par les graphistes de chez Virgin. Cinquième et ultime étape : une fois tous ces éléments en parfaite symbiose, le jeu était prêt !

UN DESSIN ANIMÉ AU BOUT DU PADDLE !

C'est ainsi que les attitudes des personnages ne ressemblent pas du tout à celles des

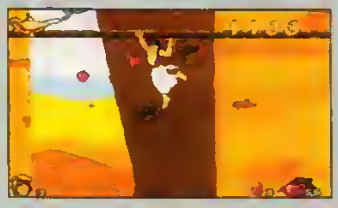
Disney et Virgin, une association explosive !

jeux habituels, puisque, pour la première fois, ce sont des animateurs de dessin animé qui leur ont donné forme. À l'écran, on le remarque tout de suite : la façon souple et coulée dont se déplace Aladdin, l'élasticité de ses sauts et le réalisme avec lequel il s'empare d'une corde ou il s'agrippe à une poutre. Idem pour les ennemis, certains l'appellent en lui faisant un signe du bras, tandis que d'autres perdent leur pantalon (laissant apparaître leur joli caleçon à pois rouges) quand Aladdin leur donne un coup d'épée. Et pour conclure, on peut signaler que l'esprit Disney est révélé par le biais de l'humour omniprésent dans le jeu. Exemple, quand Aladdin assène un coup d'épée dans le piaf de Rafar, il tombe complètement déplumé. De



Aladdin joue avec le feu

même, dans le désert, on aperçoit une corde à linge à laquelle pendent des oreilles de Mickey, entre deux T-shirts propres. Ou encore, notre héros saute sur le dos d'un chameau, qui s'écrase mollement dans une mimique typiquement cartoon, en crachant un truc qui va détruire l'ennemi juste à côté. Bref, vous le voyez, Aladdin est vraiment un jeu qui sort du commun, tant dans sa conception que dans sa réalisation. ■



L'animation de ce passage défie l'imagination.

On se croirait dans le film !

ACTION !

Quatre mois que l'on ne parle que de lui, quatre mois que notre Megadrive l'attend, bref quatre mois de suspens ! Sera-t-il à la hauteur de nos espérances ? Lui, c'est Aladdin et il est finalement sorti de sa lampe !

Pour qu'une adaptation de film soit réussie, il faut que l'ambiance de ce film soit la mieux rendue possible. Sans pour autant que cela nuise à la jouabilité et au plaisir du jeu. Peu de titres, jusqu'à présent, y sont arrivé. On peut juste citer quelques merveilles comme Batman sur NES, Alien 3 sur Super NES ou Mickey sur Master System et Megadrive. Certes, ces derniers temps ont été marqués par un nombre impressionnant de films américains à succès (faut dire qu'il n'y a plus qu'eux qui savent faire des films, n'en déplaise à M. Toubon, notre ministre de la Culture). Si cette année est placée sous le signe de la folie « Jurassic Park », la surprise vient d'où on ne l'attendait pas. Elle vient de chez Disney. Il faut dire que personne ne s'est aperçu en Europe qu'aux USA, *Aladdin* a battu des records historiques pour un film signé Disney. C'est le premier film de la « Mickey House » qui a dépassé les 200 millions de dollars de recette. Ce qui veut dire que des hordes de Yankees se sont précipités dans les salles obscures pour apprécier ce petit chef-d'œuvre. Cela aurait dû nous mettre la puce à l'oreille. Mais de là à imaginer que Virgin Games nous en ferait le jeu de l'année...

Le boss du temple des sables.

A la fin de chaque level, une loterie vous permet de gagner quelques bonus.

Descriptif des bonus.

JE, TU, IL, NOUS... SOMMES ALADDIN

Comme vous l'avez vu dans les pages précédentes, Aladdin est le fruit de l'association de Disney et de Virgin Games. On y retrouve donc les ingrédients classiques des jeux de plate-forme. Ben oui, c'est un jeu de plate-forme ! Encore un de plus, dirons les esprits chagrins, mais moi je m'en lasse pas, et en plus je vois mal comment adapter ce film dans d'autre type de jeu. Donc, si vous avez pratiqué Global Gladiator, Cool Spot ou Jungle Book (qui n'est sorti qu'aux USA pour l'instant), vous ne serez pas dépaysé. Aladdin en est l'évolution directe. Pour le meilleur et pour le pire, d'ailleurs. Tout d'abord, en ce qui concerne ce goût immodéré qu'ont les

La moindre hésitation, et Aladdin se prend le n

Un bonus stage sur un tapis volant.

be dans la lave !

concepteurs de Virgin Games pour les pièges invisibles. Genre, vous glissez le long d'une corde et, arrivé au bout, un ennemi vous touche avant même que vous l'ayez aperçu ! C'est malheureusement l'un des moyens qu'ils utilisent pour augmenter artificiellement la difficulté du jeu. Mais bon, comme il y en a beaucoup moins dans Aladdin que dans les jeux précédents, cela ne dépassera pas le stade de la remarque. Plus gênant, la gestion des collisions de sprites est toujours approximative (et pourtant, là encore elle est en net progrès par rapport à Cool Spot ou Global Gladiators). Ainsi, il arrive que le sabre d'un ennemi passe à cinq ou six pixels de vous et vous touche. De même, certaines plates-formes ne vous retiennent qu'aléatoirement. Le cas le plus criant se situe dans les prisons du palais. Là vous devez sauter sur des pierres qui s'escamotent par intermittences dans le mur et vous avez beau sauter dessus dans les règles, vous passez malgré tout au travers ! Ce n'est qu'après maints essais infructueux que l'on s'aperçoit que seul un petit bout de la pierre est près à vous recevoir, et encore pas à tous les coups... C'est ce qui énerve le plus mais, en jouant, on apprend à faire avec. L'unique remède est d'avancer lentement, de ne pas jouer les kamikazes, et de ne pas hésiter à distribuer un maximum de coups de sabre. Voilà, ça c'était pour le pire, sinon tout le reste est béton total ! Et puis ce sont des détails techniques qui choquent surtout les perfectionnistes du paddle que nous sommes.

AUX ARMES, ALADDIN !

Aladdin ne possède qu'une seule arme : un sabre. Avec, il pourfend ses ennemis sans pitié. Un seul coup suffit pour certains, d'autres doivent être touchés plusieurs fois. S'il rencontre un garde leurs deux armes s'entrechoquent comme dans la réalité. C'est vraiment classe et côté réalisme ça assure un max. Mais il peut aussi jeter les pommes qu'il ramasse. C'est tout aussi efficace. D'ailleurs, la combinaison des deux lui procure une excellente protection. De près, il frappe avec son sabre et de loin, pour nettoyer le terrain, il élimine tout grâce au jet de pommes. Mais les différents gardes, oiseaux, squelettes explosifs ou serpents ne constituent pas les seuls dangers. Non, il doit aussi passer l'épreuve des boss de fin et faire face à des obstacles aussi variés que : des éboulements de grottes, de la lave en fusion, des voyages en tapis volant, des plates-formes escamotables aux formes des mains du génie...

ns le monde du jeu vidéo. remier élément, celui qui ute tout de suite aux yeux, est bien évidemment la marquable animation des rsonnages et leurs innomables postures, directement us des techniques d'animaon de chez Walt Disney. des 64 couleurs de la Megadrive pour reproduire plus que fidèlement l'univers du film. Et enfin, un nombre d'idées incroyable, imaginées à partir de détails du film et adaptées avec génie (c'est le cas de le dire !). Le tout saupoudré d'humour et d'une bande

Dans la lampe, Aladdin doit déjouer les pieges du genie.

WELCOME TO AGRABAH

Si vous avez la chance d'aller voir le film quand il sortira en France (le 27 novem-

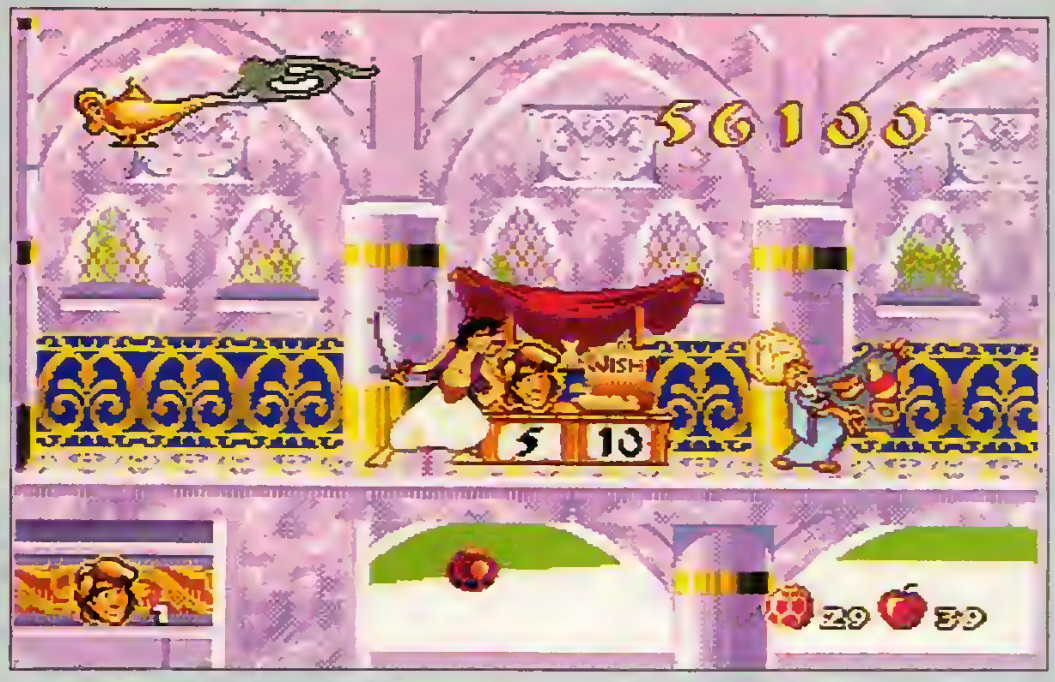
bref quatre mois de suspens ! Sera-t-il à la hauteur de nos espérances ? Lui, c'est Aladdin et il est finalement sorti de sa lampe !

La sortie de la lampe.

Pour qu'une adaptation de film soit réussie, il faut que l'ambiance de ce film soit la mieux rendue possible. Sans pour autant que cela nuise à la jouabilité et au plaisir du jeu. Peu de titres, jusqu'à présent, sont arrivé. On peut juste parties du Scarabé, qui, une fois assemblées, ouvrent les

un bonus stage puisque même si vous ne réussissez pas à le finir, vous passez quand même au level d'après (sauf si vous avez épuisé toutes vos vies, et que vous n'avez pas pris les quelques 1up qui traînent). Ce bonus stage ressemble beaucoup à la séquence des jet-skis dans la grotte de Battletoads. Sauf que vous êtes sur un tapis volant et que vous survolez des vagues de lave. Un

Le piaf de Rafar se fait déplumer par Aladdin

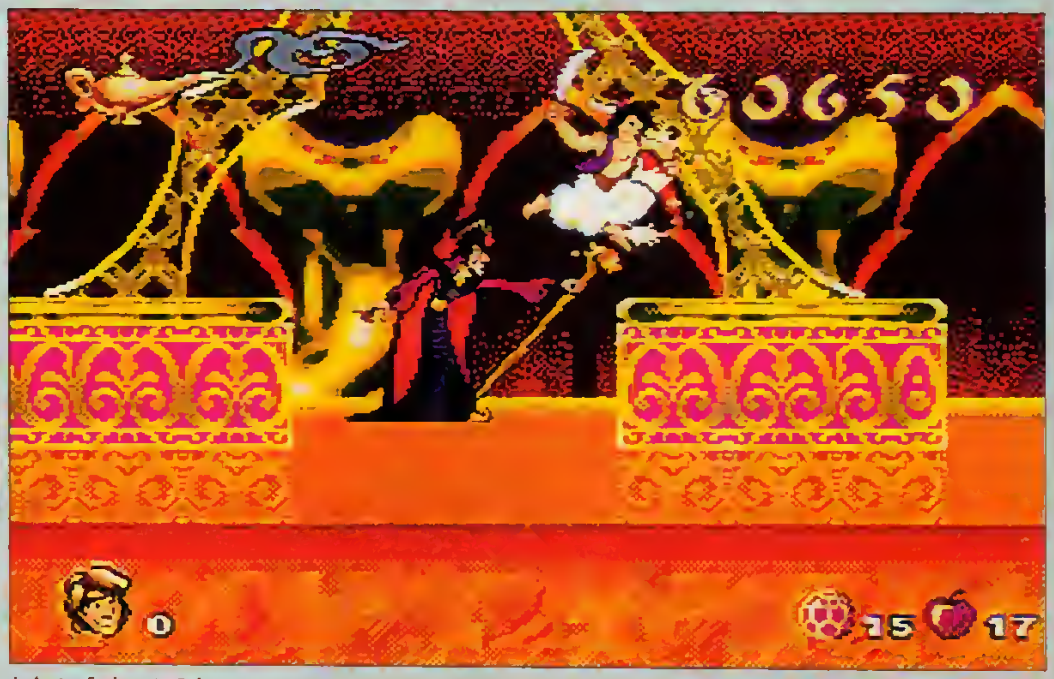


Disney nous rappelle que les Perses sont un peuple de marchands !

scrolling horizontal s'accélère, et il faut éviter les rochers qui se présentent sans crier gare (la main du génie vous guide un tant soit peu, vos réflexes font le reste). S'ensuit un sublime level à l'intérieur de la lampe, dans l'univers clos du génie. C'est beau, c'est drôle, et plein de surprises.

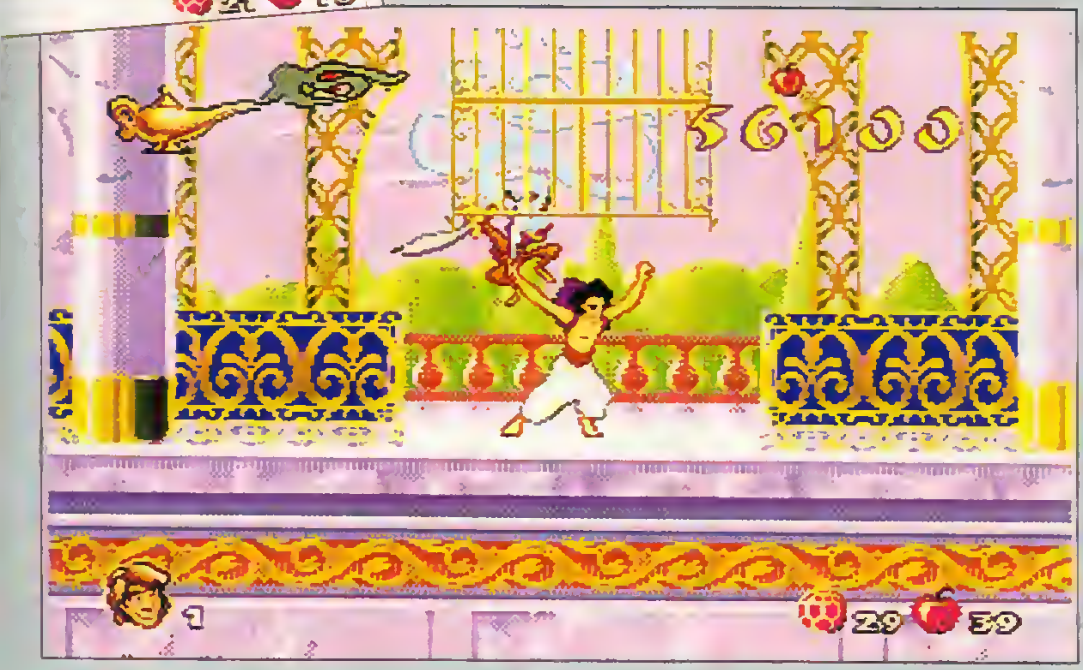
TOUT DANS LE MOUVEMENT !

Enfin, les deux levels de fin se déroulent dans le palais d'Agrabah. Avec en guise de final une baston mémorable contre Rafar (le méchant,



Le baston finale contre Rafar.

celui qui voulait être calife à la place du calife). Après cela, vous pourrez roucouler tendrement dans les bras de la douce Jasmin... Quelle sacrée récompense ! Aladdin est loin d'être un jeu parfait, mais trois éléments déterminants en font LE jeu de référence de la Megadrive et l'événement médiatique de cette année dans le monde du jeu vidéo. Premier élément, celui qui saute tout de suite aux yeux, c'est bien évidemment la remarquable animation des personnages et leurs innombrables postures, directement issus des techniques d'animation de chez Walt Disney. Deuxième élément, la beauté des graphismes, qui se jouent des 64 couleurs de la Megadrive pour reproduire plus que fidèlement l'univers du film. Et enfin, un nombre d'idées incroyable, imaginées à partir de détails du film et adaptées avec génie (c'est le cas de le dire !). Le tout saupoudré d'humour et d'une bande sonore exceptionnelle. Bref, si jamais vous rencontrez le génie de la lampe, le premier souhait à lui formuler c'est... qu'il vous offre ce jeu ! ■



Aladdin délivre son pote Abu.

97%

ALADDIN

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 99 %
- Animation : 99 %
- Son : 98 %
- Jouabilité : 98 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 89 %
- Player fun : 98 %

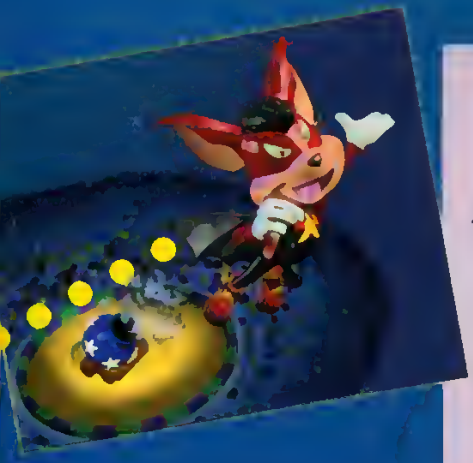
A B C D E F

AERO THE ACRO-BAT

Approchez Mesdames et Messieurs, le spectacle va commencer..!

NINTENDO, The NINTENDO seal and other marks designated by "TM" are trademarks of NINTENDO.
© AERO THE ACRO-BAT is a trademark of Sun Corporation of America © 1993

SUNSOFT



"Et voici l'étoile du spectacle sur Super Nintendo : Aëro the Acro-Bat, la chauve-souris acrobate !"

Le cirque a été saboté par Edgar Ektor, un clown devenu fou... Heureusement, l'acrobate vedette du cirque, Aëro, est là pour protéger les spectateurs, tout en exécutant des numéros, tous plus fous les uns que les autres... Il plonge dans des cerceaux enflammés, marche sur une corde raide sans filet...

Aëro the Acro-bat est un jeu de plates-formes merveilleusement bien réalisé, avec un héros super sympa,

- ☆ 4 mondes et plusieurs niveaux,
- ☆ un mode 7 parfaitement exploité dans les acrobaties,
- ☆ 8 techniques d'attaque et un déplacement tridimensionnel dans un cerceau enflammé !

Que la fête commence !

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

NOUVEAU

APPELLE VITE AU :

NEW

36-68 68 77

(2,19 Frs une minute)

JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)

NEW NOUVEAU

JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT

NOUVEAU

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !

SUPER
BOMBER

Super Bomberman, c'est la guerre ! Si les cartouches, à force de tourner, explosaient, ce jeu aurait transformé notre salle de test en barbecue party. À part Street Fighter II, aucun jeu n'a jamais provoqué une telle folie. Depuis quatre mois, les rédactions de *Player One*, de *Nintendo Player* et de *PC Player*, la pub, l'infographie, bref toutes les personnes qui dans nos locaux, passent leurs journées à en découdre dans des luttes dantesques. Pour fêter la sortie du meilleur jeu de groupe jamais réalisé, *Player One* a organisé un méga concours interne pour dévoiler les trucs qui vous rendront, nous l'espérons, imbattable. Attention, seuls les meilleurs survivront.

Dossier réalisé par la rédaction sous la coordination laborieuse d'Iggy.

SUPER BOMBERMAN

Super Nintendo

Après avoir longtemps souhaité et prié pour sa venue sur Terre, voilà que le tout meilleur jeu multijoueur du monde débarque sur Super Nintendo. Merci mon Dieu !

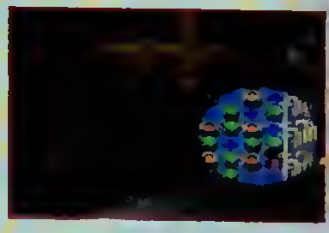
Jeu mythique des consoles NEC, Bomberman met en scène des petits cosmonautes adorables larguant des bombes à retardement avant de courir se mettre à l'abri du souffle de l'explosion. À partir de ce schéma, Hudson Soft a élaboré deux jeux sur la même cartouche. Le premier, le mode « normal », vous propose de nettoyer, seul ou à deux, des labyrinthes remplis de monstres.

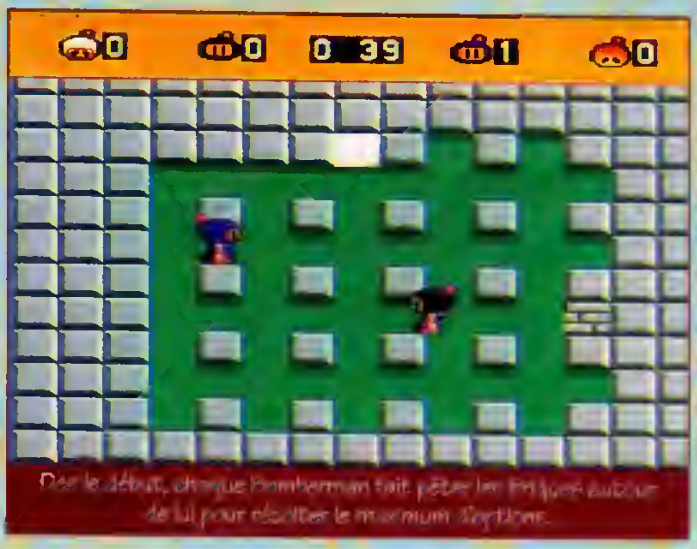
HIROSHIMA MAN

C'est pas mal mais, avouons-le, c'est le mode « battle » qui fait tout l'intérêt de cette cartouche.

UN MODE « NORMAL » À DEUX JOUEURS

Le mode « normal » vous place face à une sucession de monstres qu'il faut éliminer avant de trouver la sortie. Le maniement est le même qu'en mode « battle », avec toujours des options à trouver, mais l'action est bien moins intense. Nouveauté, vous pouvez ici jouer en équipe avec un ami.





Dès le début, chaque Bomberman fait péter les briques autour de lui pour récolter le maximum d'options.

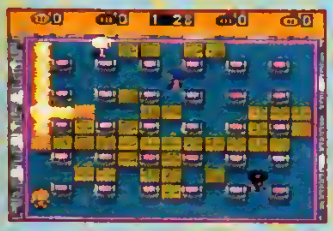
Deux à quatre Bombermen (surtout quatre !), contrôlés chacun par un joueur, se retrouvent tous en lice avec un seul but : éliminer les trois autres à tout prix. La première tâche de nos compétiteurs sera de récupérer un maximum de power up afin de se transformer en une véritable machine de guerre. Le problème, c'est que tout le monde fait de même. C'est ainsi que le jeu devient vraiment fendard ! Une partie de Bomberman se transforme ainsi très vite en une course poursuite de folie où tous les coups sont permis,

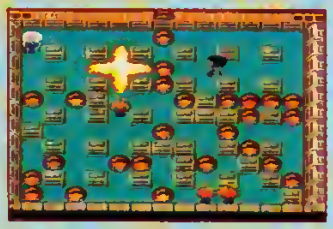
MULTITAD INDISPENSABLE

Cet adaptateur commercialisé par Ludi Games n'est peut-être pas donné, mais à quatre, c'est tellement géant !

et même conseillés ! Il faut vraiment voir deux Bombermen jouant au foot, sous les hurlements de leurs camarades, avec des bombes en guise de ballon pour appréhender la folie que dégage ce jeu. Jamais un soft n'avait provoqué une telle hystérie à la rédac ! Depuis quatre mois, Super Bomberman tourne en permanence sans le moindre signe d'usure. C'est même de mal en pis, au point que la cartouche se voit régulièrement enfermée au fond d'une armoire lors des périodes de bouclage. Mais on ne va pas se laisser abattre : « Dis José, tu as trouvé le pied de biche pour fracturer l'armoire de Pedro ? » ●

À la fin, le mur se rétrécit et laisse moins de place pour jouer. Cela donne lieu à des morts horribles !





TERRAINS

Douze terrains pour vous éclater. À *Player*, on préfère le plus simple (1), sans oublier les autres : Tunnel (2), Duel (3), Jump (4), Light (5), Speed (6).

Je veux des options !

Des pastilles augmentent les pouvoirs de Bomberman.

- Poing : la plus géante. Elle permet de balancer une bombe par-dessus un mur et même d'un côté de l'écran à l'autre.
- Pied : pour shooter dans une bombe. Elle ne s'arrête que lorsqu'elle bute contre un mur.
- Flamme : augmente la portée de vos explosions.
- Bombe : pour larguer plusieurs bombes simultanément.
- Patin : il accélère la vitesse de votre Bomberman.
- Minuterie : pour déclencher des explosions sur commande.
- Tête de mort : maladie aléatoire que vous pouvez refiler aux autres par simple contact.

Ces options sont cumulables, ce qui vous permet de disposer rapidement d'un arsenal incroyable et de vous livrer à des combinaisons que nous détaillons dans le dossier. « Ça va faire Mururoa dans ta tête, enfoiré ! »

éditeur	HUDSON SOFT
genre	HIT
sauvegarde	NON
continue	OUI
notice	MOYENNE
difficulté	VARIABLE
prix	
joueur(s)	1 à 4

en résumé

J'ai acheté la cartouche, Chris a acheté la cartouche, Elwood a acheté la cartouche, Mahalia a acheté la cartouche...

Iggy, plus explosif que jamais !

GRAPHISME 70%
Rien de remarquable mais ça va trop vite pour qu'on ait le temps d'admirer.

SON 71%
Une musique rythmée, des bruits d'explosion... et les cris des joueurs.

JOUABILITE 90%
Les puristes le trouvent un peu moins maniable que sur NEC.

DUREE DE VIE 98%
Après quatre mois, la folie Bomberman ne s'est toujours pas tassée.

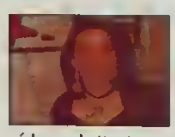
CHAMPIONNAT BOMBERM

LES PROTAGONISTES

Scre, secrétaire de rédaction de Player One
Froid et implacable, il affiche un sang-froid incroyable dans les moments de tension ultime. Il réalise aussi des coups que lui seul comprend. Scre est le roi de la combinaison tordue.. et le grand favori du concours.

José, rédac chef adjoint Player One
L'antithèse de Scre. De ses origines hispanisantes, José a conservé un comportement emporté et bruyant. Des heures de pratique lui ont donné des réflexes de tueur à gages et un surnom mérité de « voleur d'options ».

Pedro, rédac chef Player One
Je ne sais pas s'il est bô le Pedro, comme l'affirme la rumeur dans les locaux, mais il se débrouille extrêmement bien. Il s'est fait une place dans le peloton de tête de la rédaction. Lui non plus n'est pas un calme !

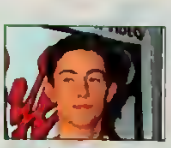


Mahalia, pigiste Player One
Mahalia vient d'arriver dans l'équipe. Bizarrement, tous les mâles de la rédac se battent pour lui filer des conseils. Cependant, elle ne se reconnaît qu'un mentor : José, qui l'appelle affectueusement « Petit Scarabé ».

Chris, pigiste Player One
Chris Fighter, le disciple de SF II, se révèle être un Bomberman d'un niveau très correct. Une longue vie commune avec Elwood lui a donné une bonne connaissance de son acolyte, vraiment utile pour le jeu en équipe.

Elwood, pigiste Player One
Quand il ne vit pas chez Chris, Elwood s'entraîne à Bomberman. Ses exploits à la rédaction étaient passés relativement inaperçus... jusqu'au jour du tournoi où, il faut l'avouer, il créa une surprise de taille.

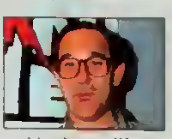
Laurent 1, infographiste
Laurent est le grand rival de Scre au titre de meilleur joueur de la rédaction. Qui est le Poulidor ? Qui est le Merckx ? Nul ne le sait alors sauf que tous deux possèdent le même style de jeu, calme, efficace et implacable.



Laurent 2, infographiste
Nos adorables infographistes (les gens qui assemblent les plans) s'appellent tous deux Laurent. Cependant, ils ne jouent pas aussi bien l'un que l'autre. Malgré tout, Laurent 2 n'est quand même pas un petit bleu en la matière.

Xavier, pigiste PC Player
Roi du jeu de rôle et des simulations de vol sur PC (genre : « Je les termine trois fois et ensuite j'écris le papier... »), Xavier n'a daigné délaisser ses trolls que pour concourir dans nos joutes de Bomberman.

Xobert, rédac chef PC Player
Surnommé « Gros Bill » ou « Li Commandant » pour tous les intimes, Xabert applique également dans Bomberman toujours la même philosophie que dans la vie quotidienne : « Où il est que j'lui casse la tête ? »



Ivan, secrétaire de rédaction PC Player
Ivan Duteuch a suffisamment perdu d'heures de boulot assidu devant l'écran de télévision et avec nos chers petits cosmonautes. Il compte notamment parmi les adversaires les plus coriaces du tournoi de la rédaction.

Barbie, Madame Minitel
Barbie ne joue pas beaucoup en règle générale. Toutefois, une partie de Bomberman de temps en temps, ça ne se refuse pas. Elle a donc gentiment accepté de se joindre à nous pour le championnat. Bel effort, Barbie !

Claire, rédactrice Nintendo Player
Claire était venue pour participer et défendre l'honneur de *Nintendo Player*. Pas de surprise : un jeu carré et intelligent, qui lui vaut de se retrouver en finale individuelle. La routine pour une ex de la hotline Nintendo.

Sylvain, le multitâche
Sylvain bosse dans toutes les rédactions : sur les éditions hollandaise et belge de *Nintendo Player*, sur les booklets, sur *Sega Player* et sur *Player One*. Il trouve encore le temps de faire une partie de temps en temps.

Le 8 octobre était placé sous le signe de la rage. Après de longs mois d'entraînement, d'alliances, de querelles et de matchs, le jour du tournoi était arrivé. Deux championnats, en individuel et en équipe, donnèrent lieu à six heures de suspense et de tension insoutenables. Pourquoi tant de haine ?

LE DÉROULEMENT

L'arbitre impartial (mais peut-on être impartial à Bomberman ?) fixe les règles : matchs en cinq manches gagnantes, pas de violence physique entre les joueurs, pour le reste, tous les coups sont permis. Dès les premières qualifications, l'ambiance tourne au vinaigre. À la surprise générale, et d'abord à la sienne, José est éliminé d'entrée, affichant une minable manche dans un match contre Pedro, Iggy et Barbie. Humilié, le fier Hidalgo est brisé pour la journée. Était-ce la tension qui fit perdre leurs moyens aux ténors ? Toujours est-il que Scre, autre grand favori du championnat, perd trois kilos dans une première manche difficile où il n'arrive qu'en troisième position. Il a heureusement réussi à se repêcher et à retrouver un rythme de croisière qui l'emmène jusqu'en finale. Laurent 1, lui, s'écroule en demi-finale face à un Elwood survolté. Alors que personne n'aurait parié un kopeck sur lui, notre homme réussit à sortir vainqueur de ce championnat individuel après un match (contre Pedro, Scre et Claire) qui aura donné lieu à des dribbles mémorables. « Ce fut dur ! Mes adversaires ont très bien joué et j'ai eu beaucoup de chance », susurre avec démagogie le vainqueur. « Ce résultat est sandaleux, il a sûrement payé les autres, jamais il n'aurait dû arriver en finale ! », lui répond Pedro dans un hurlement de mauvaise foi. La palme revient toutefois à Scre : « Il a vachement bien joué. Il a joué du poing... Même si c'est un p'tit c... je suis aussi bien content que Pedro se soit fait latter la tête ! » Décidément, si vous vous retrouvez naufragé sur une île déserte avec quelques amis, il vaut mieux éviter de brancher Bomberman. ■

SCRE a l'habitude d'engueuler l'imprimante avant de jouer. Ça le calme !

héros d'un jour.

AN : LE JOUR DE LA HAINE

Une finale de toute beauté.

CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPE

Qui a taxé Bomberman de jeu individualiste ? La rédaction de *Player* prouve le contraire en créant les championnats par équipe. Les quatre Bombermen sont divisés en deux équipes. Le premier team qui totalise cinq manches gagnantes emporte le match. Grosse déception pour le tandem Scre/Iggy qui se fait sortir illico presto, le regard noir et rempli de haine. Est-ce une faute de la tactique suicidaire d'Iggy ? La grande surprise du championnat par équipe est de retrouver encore une fois l'infâme Elwood en finale. Cette fois-ci, avec son acolyte Chris contre le tandem Pedro et Laurent. Pedro a la haine du chacal et prie pendant la demi-finale : « Pourvu qu'Elwood gagne, je veux lui mettre sa mère en finale. » Laurent, fidèle à lui-même, affiche une fois encore un calme olympien. Le premier match est gagné par Chris. Le deuxième se termine par une égalité (« draw game » disent les intimes). « J'aime pas les mecs qui piquent les options ! » hurle alors Elwood avant de sauter, victime d'une réaction en chaîne. Pedro égalise ensuite lors du troisième match. Au quatrième, Chris marque encore. Lors du cinquième, Laurent file la chiasse à tout le monde avant de gagner. Égalité partout ! Dans le sixième, Chris et Pierre se font mutuellement exploser, Laurent marque et donne l'avantage pour son équipe ! Draw au septième ! La tension est insoutenable mais Elwood marque les deux autres points : 4 à 3 ! Balle de match, un silence pesant règne dans la rédac. Elwood meurt dès les premières secondes et Chris en représailles — seul contre deux — tue Laurent. Il n'y a plus que Pedro et Chris en lice. Ce dernier lance une bombe, Pedro tente de la rattraper. C'est la fin ! Elwood, tu as eu de la chance, mais n'oublie pas que la roue tourne parfois... ■

« Sauve les apparences, Pedro : essaye d'avoir l'air fair play pour la photo... »

LEXIQUE FRANÇAIS-BOMBERMAN

Quatre mois de Bomberman ont généré un jargon bizarre à la rédaction. Petit dictionnaire, pour une fois non censuré, histoire de comprendre qu'une rédaction se doit d'écrire en français, mais parle aussi comme tout le monde.

Blindé : synonyme de « bourré d'options » (donc synonyme de « dangereux »). Exemple : « Planquez vos fesses, le p'tit blanc est blindé ! »

Chufa (prononcer « tchou-fa ») : se dit d'une bombe qui s'enraye (eh oui, ça arrive et c'est très désagréable). Exemple : « Ma bombe a fait chufa. »

Ch'touille : terme employé pour qualifier toutes les maladies causées par une option tête de mort. Exemple : « J'ai la ch'touille ! »

Chiasse : désigne la maladie qui consiste à larguer constamment des bombes. Exemple : « Barrez-vous, j'ai la chiasse ! »

Grosse bite : ne désigne pas ce que vous pensez mais la flamme gigantesque de celui qui s'est gavé d'options. Exemple : « Planquez-vous, le p'tit noir a une grosse bite ! » Variante : « Il pète fort ! »

Enculé : expression favorite du joueur qui vient juste de se faire exploser par une personne qu'il avait le tort de prendre encore pour un ami.

Bien fait pour ta gueule ! : expression préféré du joueur précédent qui vient de se venger de celui qui n'est plus du tout son ami.

J'vais me faire le p'tit noir ! : cri de haine et d'exclusion, grande spécialité de Scre.

Champagne ! : exclamation que prononce le joueur qui a tué tous ses camarades et qui, en plus, récolte toutes les options (ne rêvez pas, il ne paye pas le champagne pour autant). Cette expression trouve son origine en Espagne, du côté de Barcelone !

Tous sur le rouge ! : exclamation qui surgit généralement lorsque le rouge a gagné plusieurs manches. Variantes : « Tous sur le noir ! » ; « Tous sur le blanc ! » ; « Tous sur le bleu ! » Il se peut aussi que le Bomberman en question n'ait rien gagné du tout et serve de défouloir aux autres qui l'humilient un peu plus.

J'suis maudit des couilles : expression coutumière au joueur qui vient de se griller à la suite d'une fausse manipulation. Variante : « J'suis maudit des couilles, enculé ! »

Le mur, le mur, le mur ! : cri que pousse Elwood en se réveillant la nuit après un cauchemar rempli de bombes... au grand étonnement de sa copine, d'ailleurs. Certains donnent au mur de fin le nom surprenant de « train », genre : « Attention, le train ! » Ceux-là auraient peut-être besoin d'une bonne analyse !

J'vais t'mettre ta mère : cri de guerre banal lors d'une partie de Bomberman.

Ce jeu est nul ! : expression — empruntée à Wolfen — qui exprime tout le désarroi et l'impuissance du joueur qui vient de se faire éclater par un autre.

LES TRUCS DE

BARBIE : « VIVONS CACHÉS EN ATTENDANT LA MORT ! »

Dans Bomberman, il y a la méthode Scre, également appellée méthode « Attila ». Elle consiste à se fritter dès le début avec tout ce qui bouge. Barbie, plus sage, préfère adopter une attitude plus en retrait. Sa tactique est aussi simple qu'efficace : récolter des options dans son coin en évitant toute provocation. Si on vous jette une bombe, contentez-vous de vous mettre à l'abri sans répliquer. Fort de votre attitude non violente, laissez les autres s'exterminer joyeusement. Vous verrez : vous vous retrouverez assez facilement en finale. Une tactique qui a l'air simple mais qui est diaboliquement efficace.

MAHALIA : LE COUP DE JARNAC !

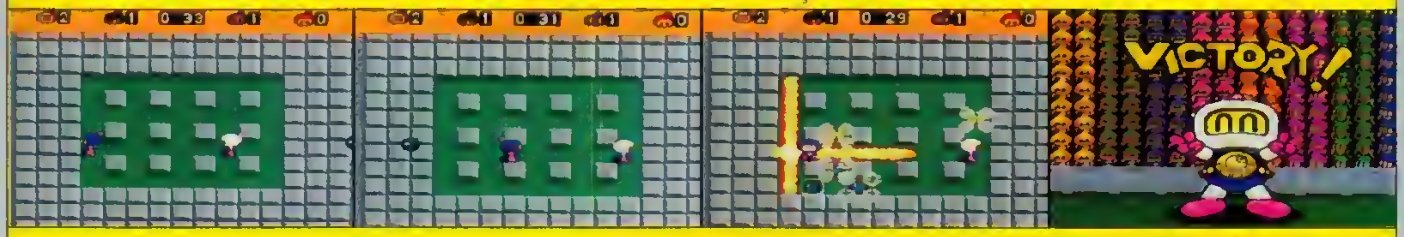
Petit Scarabé se délecte toujours avec un grand classique du coup vicieux. Il arrive parfois que l'on récolte l'option « poing » dès le début de la partie. Envoyez aussitôt une bombe par-dessus le mur dans le camp du voisin. Comme on est au commencement du jeu, il y a fort à parier que le pauvre n'aura pas détruit suffisamment de briques pour pouvoir se réfugier. De plus, il ne possède certainement pas encore pas de gant pour vous la renvoyer (toutefois on ne sait jamais !). C'est pour ça que les vieux de la vieille détruisent toujours un maximum de briques dès le début, histoire de se ménager un espace vital.

JOSÉ : LE DRIBBLE DE BARCELONE

Jouer au foot avec un ballon rond, quelle banalité ! Les vrais connaisseurs préfèrent se prendre pour JPP avec une bombe au bout du pied. C'est quand même plus riche en sensations ! Le dribble ne se fait qu'avec l'option « gant ». La suite est aussi enfantine que périlleuse. Larguez une bombe, shootez pour la faire avancer droit devant, courez puis shootez et ainsi de suite. Pensez quand même à vous arrêter et à vous mettre à l'abri avant de partir en fumée. L'intérêt de cette tactique ? Il n'y a pas de meilleure façon pour surprendre un adversaire. En plus, c'est tellement excitant de jouer avec le feu...

LA RÉDACTION

IGGY : LE TENNIS

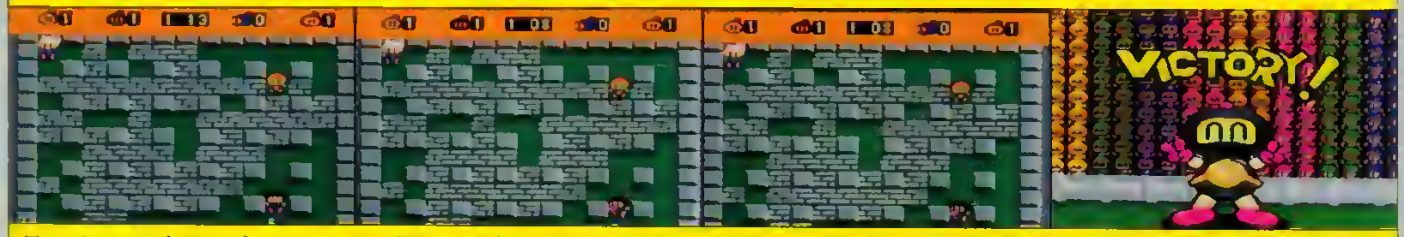


Encore plus barge que le dribble, voilà le tennis. Comme dans la manip précédente, il faudra récolter un gant et balancer sournoisement une bombe sur l'adversaire par-dessus un mur. Cependant, s'il a aussi un gant (et que c'est un vieux de la vieille auquel on ne la fait pas, hein Scre ?), il se recule pour ne pas être assommé par la bombe et vous la renvoie d'un coup de poing. Heureusement, vous êtes aussi un vieux routard, vous reculez et vous renvoyez la bombe et ainsi de suite ! Évidemment, c'est dangereux. Exécuté par des orfèvres, ces échanges comptent parmi les plus beaux mouvements de Bomberman.

SYLVAIN : LE DÉVIATOR

On continue dans les coups tordu du genre : « Il est pas bien dans sa tête, lui ! » Avec le Déviator, la partie se joue cette fois-ci entre trois joueurs avides d'en découdre sauvagement. Le premier, qui a encore récupéré un gant (notez au passage l'importance de cette option !), lance une bombe sur son adversaire le plus proche. La cible ne se laisse alors pas faire : il possède également un gant à sa disposition. Seulement, au lieu de renvoyer la bombe à l'expéditeur initial, il la projette sur un troisième larron qui ne s'y attendait pas. Un mouvement triangulaire très rapide, très vicieux mais tellement beau.

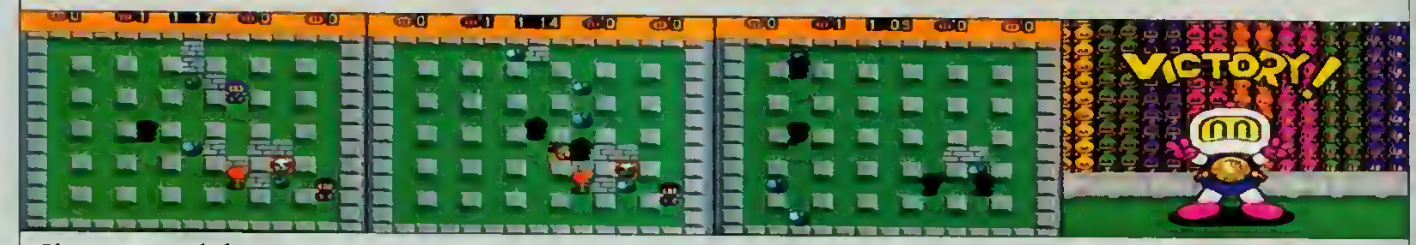
·CHRIS : JOUER AVEC LE FEU



Tout joueur de Bomberman vous dira que, lorsqu'une bombe est allumée, vous ne disposez plus que de quelques secondes avant qu'elle n'explose. Ça vous laisse le temps de la renvoyer à l'expéditeur ou de vous enfuir. D'où l'intérêt d'une tactique qui a fait ses preuves : larguer une bombe. Attendez calmement. Oui, calmement et plus longtemps que ça. Voilà, elle est « mûre » ? Alors, avec le gant ou le pied, envoyez-la sur un adversaire. Savourez sa tête ahurie lorsqu'il se verra carbonisé sans même avoir eu le temps de réagir. Attention au timing : s'il vous la renvoie, c'est vous qui serez pris à votre propre piège.

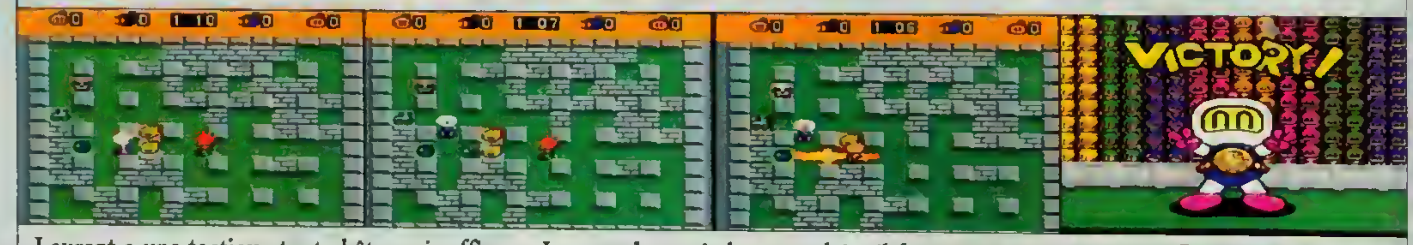
LES TRUCS DE

XABERT : CONTAMINER LES COPAINS



Choper une maladie après avoir traversé une tête de mort, c'est pas de chance. La refiler aux copains, c'est quand même nettement plus drôle. Cependant, il y a au moins un côté positif à ce désagrément : une fois contaminé, vous devenez bien sûr contagieux. Transformez alors votre faiblesse en force et amusez-vous à faire peur aux copains en les coursant pour leur refiler votre maladie. Délectez-vous aussi de leur tête stupéfaite lorsque vous leur donnez une saleté. Il y a cinq maladies : la lenteur, l'hypervitesse, la constipation (impossible de larguer une bombe), la chiasse (le contraire), l'invisibilité.

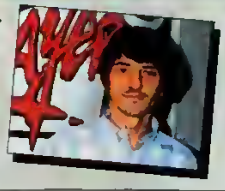
LAURENT : LE PIÉGEAGE D'OPTIONS



Laurent a une tactique toute bête mais efficace. Lorsque la partie bat son plein, il fait apparaître une option et, au lieu de la prendre, il s'enfuit en déposant sournoisement une bombe à côté. Dans la frénésie, il y a des chances pour qu'un joueur se précipite sur l'option et saute sur la bombe. Si, au moment de la déflagration, le joueur n'est pas sur l'emplacement de l'option, il est protégé par elle. D'où le double piégeage d'options, très prisé de Scre. Cette fois, vous larguez deux bombes : la première détruit l'option, la seconde est destinée au joueur adverse qui n'est alors plus protégé par l'option.

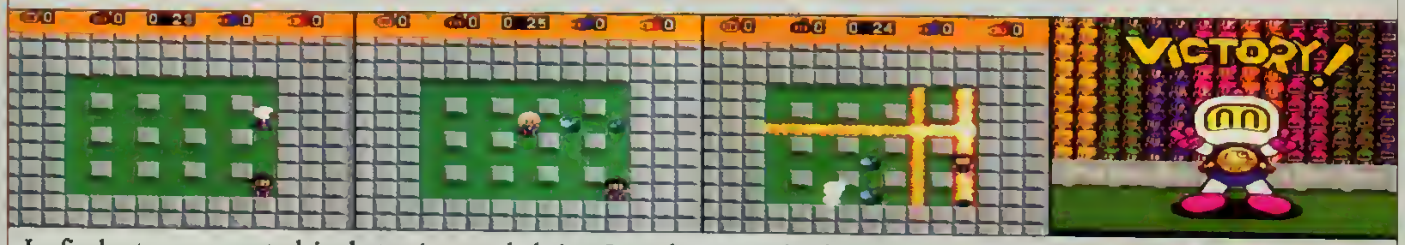
PEDRO : L'AUTO-ALLUMAGE

Entre autres coups encore très vicieux, Pedro est un énorme fan de l'auto-allumage ou de la réaction en chaîne (une technique qu'il envie à Scre d'ailleurs). L'auto-allumage consiste tout simplement à faire exploser une bombe avec le souffle d'une autre placée plus loin. Une réaction en chaîne s'ensuit qui permet, quand elle est vraiment très bien utilisée, de surprendre efficacement l'adversaire en lui faisant péter une de vos bombes avant la fin du compte à rebours. Plus subtil encore, vous pouvez jouer de l'auto-allumage pour faire sauter à la tronche de l'adversaire une bombe qu'il vient lui même de larguer.



LA RÉDACTION

ELWOOD : LA BOÎTE JAPONAISE



Le final est un moment plein de tensions et de haine. Les adversaires (le plus souvent deux) sont souvent bardés de bombes et d'options en tout genre. L'astuce consiste à encercler l'adversaire de bombes afin qu'il n'ait vraiment aucune porte de sortie. Si vous réussissez à le serrer dans un coin, tentez donc une petite boîte japonaise. Placez-vous juste au-dessus de lui, larguez une bombe, avancez un peu, larguez-en une autre. Prendre le large par le haut sera impossible. Afin d'interdire toute fuite, descendez pour larguer deux bombes devant lui : s'il réchappe aux explosions du haut, il est balayé par les autres.

POUR LES FOUS, LA BOTTE DE SCRE

Après des heures d'interrogatoire, Scre nous confie le secret de la tactique qui lui permet de gagner maintes et maintes fois. Elle nécessite un max de patins pour être plus rapide que l'adversaire. Lorsqu'il sème des bombes, passez au-dessus de lui et larguez une bombe avant de lui coupez la route avec une autre. Coincé en haut et devant par vos bombes, il a toutes les chances d'y rester car ses propres bombes le bloquent derrière lui. Scre confesse même une botte encore plus fine : quand l'adversaire largue une bonne série de bombes, préparez-lui un auto-allumage maison. Avec l'explosion en chaîne, il est foutu !

LE CODE JIVARO

Dans la série « je suis un code inutile mais c'est pas grave car, au moins, ça en fait rire un ou deux », voici le code rapetissant. Rentrez 5656 sur l'écran des codes. Choisissez ensuite le mode « battle » ou le mode « normal ». Vous découvrirez alors un jeu assez bizarre où tous les Bombermen sont réduits à la taille de quelques pixels alors que leurs bombes, les options et les ennemis ont une taille tout à fait normale. Ils sont vraiment fous ces Japonais !

“Tirez des bulles de chewing-gum sur les Z bleus pour obtenir de nombreuses vies supplémentaires.”

C'est le genre de conseil que vous trouverez dans Nintendo Player.

Magazine officiel Nintendo, Nintendo Player, c'est 148 pages de plans complets, d'aides de jeux détaillées, de trucs et astuces sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy. **Inévitable** pour profiter au maximum de vos jeux du début à la fin !
EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Nintendo Player est une publication de Média Système Édition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex. Tél. : 41 10 20 30
Service abonnement : Paris : (16) 44 69 26 26. Province 44 69 26 26.

LES TESTEURS DU MOIS

Elwood en plein effort

Chris
Elwood
Iggy
Lib
Mahalia
Miss VTM
Sylvain
Wolfen

Mahalia · Un charme typiquement feminin dans un monde de mâles

TESTS

Et voilà,
nous vous avons concocté
de nouvelles grilles de tests
plus claires, plus belles
et plus pêchues (on espère
que vous trouverez aussi).
Avec en prime,
un système de notation
en couleurs et en mouvement.
En tout cas, on n'est
plus que jamais le premier
magazine des consoles
de jeux vidéo
dans vos petits cœurs

Vous trouverez
dans ces tests
deux codes couleurs :
le premier désigne
la marque
le second, la note

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo
Hook 102
Jurassic Park 70
Mechwariors 98
Mr Nutz 74
Ranma 1/2 85
Shangai II 104
Sim City 78
Super Turrican 100

Game Boy
Humans 124
Jurassic Park 122

Megadrive
Blades of vengeance 106
Gunstar Heroes 66
James Pond III 88
Landstalker 114
Puggsy 108
Ranger X 112
Wiz & Liz 110

Master System
Power strike 116
Sonic Chaos 92

Game Gear
Jurassic Park 120
The Ottifants 118

Barème de prix des jeux

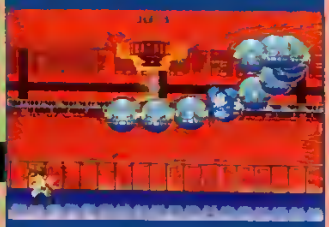
A de 150 à 249 F
B de 250 à 349 F
C de 350 à 449 F
D de 450 à 549 F
E de 550 à 649 F

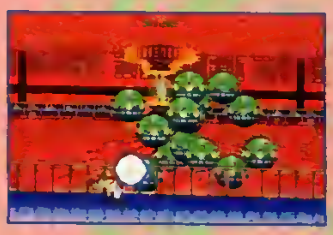
GUNSTAR HEROES

Une action menée à cent à l'heure, des tirs qui vont dans tous les sens et vous, au milieu de tout ça, qui regardez le spectacle avec vos grands yeux ébahis... et remplis d'une furieuse détermination.

Les frères jumeaux Gunstar, qui vivent sur la planète Gunstar 9 (?), sont deux garçons très comme il faut. Gentils, polis, ils sont pleins de qualités et très appréciés par leur entourage. Et puis un jour vient un gros méchant. Grâce aux pouvoirs de quatre gemmes, ce dernier décide d'annexer la planète. Jugeant cette idée condamnable et on ne peut plus outrageante, les frérots décident de laisser resurgir leurs instincts de sauveur de planète. Ils s'en vont ainsi bouter le vilain hors de chez eux. Noble et rude tâche qui les verra suer sang et eau.

Gunstar Heroes vous permet, ô bonheur intense, de jouer seul ou à deux. Et en même temps s'il vous plaît ! Attention toutefois à ne pas confondre les deux frères Gunstar. L'un est habillé de bleu et l'autre de rouge. À part ça, ils se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Sachez également qu'avant de vous plonger au cœur de l'action, vous avez le choix entre différentes armes (que vous pourrez vous procurer en cours de jeu). Cela s'avère très important car vous allez rapidement vous rendre compte qu'il y a une arme que vous préférerez aux autres (normalement). Pour certains, ce sera le lance-flammes, pour d'autres le faisceau éclair... Moi, je dois bien avouer avoir un petit penchant pour

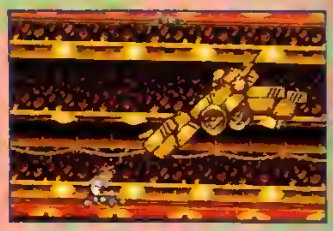




EFFETS EFFARANTS

Les sprites constitués de sphères sont animés d'une façon encore jamais vue. Quand elles s'assemblent pour ressembler à un homme qui court, c'est vraiment de la démence !

Admirez le feu d'artifice de Gunstar qui s'amuse avec son lance-flammes. Quand je vous disais que ça blastait !

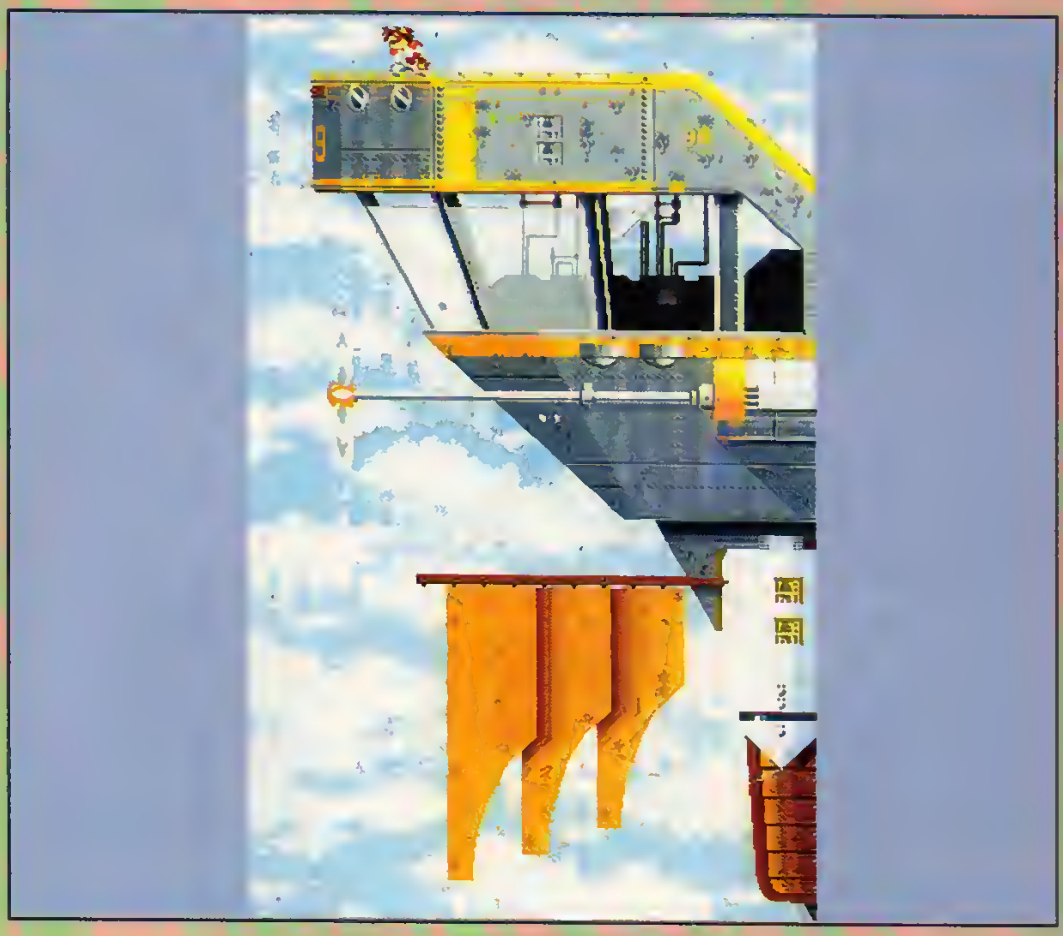


« DÉCIDE-TOI, BEAU BOSS »

Mr Green est le plus déroutant des boss. Ses transformations sont plutôt insolites. Robot au bras extensible, scie circulaire, pistolet... Il faut le voir pour le croire. Et encore, même après ça, on se demande.

Un petit bijou du genre, encore jamais vu !

Attention, ouvrez grands vos yeux et vos oreilles ! Gunstar Heroes fait vraiment très, très fort. Au niveau de la réalisation, c'est sans conteste un des jeux les plus réussis de la Megadrive. Les sprites qui s'amoncellent sur un même écran ne se comptent plus. Le tout bouge également sans ralentissements aucun. Certains boss sont même animés d'une façon incroyable. Jamais on n'a vu une animation si réussie. Les programmeurs de ce jeu se permettent même l'exploit de fabriquer une sorte de bonhomme avec des sphères qui se déplace avec une démarche plus vraie que nature. Il va et vient au fond du décor... Il faut réellement le voir pour le croire. Certains regretteront certainement la présence de continue infinis, mais cela s'explique assez facilement. Le jeu est très long et même en les utilisant sans compter, on est toujours dans l'obligation de vraiment tout faire pour le terminer. Je sais de quoi je parle, croyez-moi !



« ON JOUE LA FILLE DE L'AIR ? »

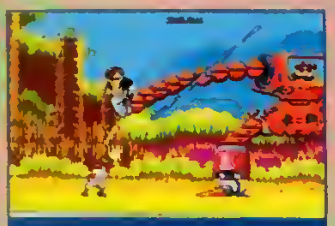
Voici la face ouest de la forteresse volante que vous devez investir. Dans le genre gros matos, je crois qu'on peut difficilement faire mieux. Les vilains ont décidément des moyens qui feraient presque regretter la condition somme toute assez dérisoire de héros. Maintenue en l'air par d'énormes hélices et de monstrueux réacteurs, c'est un des plus gros engins volants jamais vus dans un jeu vidéo. Après vous être débarrassé du menu fretin qui l'occupe, vous allez vous retrouver face à deux des nombreux boss qui errent dans ce jeu. Le premier est un vicieux volant, à l'écarlate tenue militaire. Le suivant est également un soldat mais, selon toute vraisemblance, il consacre la plupart de son temps au culturisme. Bon courage.

Géant, on peut jouer à deux en même temps. Attention, les deux frères ont la même tête. Il ne faut pas les confondre.

le laser-chercheur, qui se déplace automatiquement (et à une vitesse ahurissante !) sur tous les ennemis présents à l'écran. Une petite merveille technologique ! Autre choix à effectuer : celui du stage. Voyez, entre quatre endroits, celui que vous préférez investir et alea jacta est. Lorsque vous les aurez tous terminés, d'autres niveaux apparaîtront. Et je vous promets que, même là, la fin est encore loin. Ça y est, la grande aventure commence. La diversité des endroits à explorer va vous étonner. Jungle, mines, avion, base spatiale, forteresse... Vous allez vous amuser et voir du pays.

PRÊT À HALLUCINER ?

Dans tous ces lieux, de véritables scènes d'anthologie viennent vous accrocher encore plus sûrement à vos paddles. Ainsi, vous allez combattre des boss incroyables qui se transforment à loisir ou sont animés d'une façon encore jamais vue. Vous devrez remonter un convoi qui fonce dans une galerie souterraine. Vous allez vous retrouver à flanc de



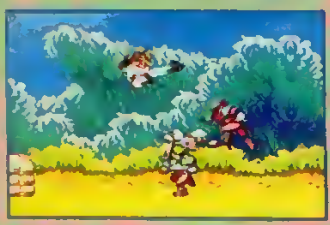
Marrant ce boss. Et pas trop difficile à avoir celui là. Enfin, ne vous reposez quand même pas sur vos lauriers.

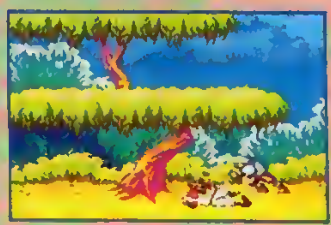
pyramide glissant à toute allure. Vous resterez accroché à un avion où un énorme GI vous attend, tous muscles dehors... Des actions comme celles-là, il y en a plein. On se croirait presque dans une superproduction où tous les moyens ont été mis en œuvre pour halluciner le spectateur moyen et le laisser cloué à son siège. Fin du fin, il y a même une partie shoot them up où vous vous retrouvez dans un vaisseau, au milieu de l'espace. Une scène de jeu complètement différente des autres qui est une preuve supplémentaire du souci des programmeurs de réaliser vraiment un jeu hors du commun. Et ils assurent à tous les niveaux, les bougres ! Ce qu'il y a de fort, en fin de compte, dans Gunstar Heroes, c'est le rythme effréné auquel se déroule l'action. Pas la peine d'espérer une seconde de répit, vous êtes tenu d'être constamment attentif et sur vos gardes. En mode « normal », par exemple, c'est déjà très fort. Les adversaires vous asaaillent constamment. Mais, si vous essayez de vous mettre en mode « expert » — comme ça juste pour rire —, vous allez sans doute battre votre record du plus grand nombre de sprites explosés à la seconde. Ça vient de partout, sans arrêt, et vous pouvez bien rester sur place un quart d'heure, le flot ne tarit jamais. Ne bougez pas, effectuez de grands moulinets avec votre lance-flammes, et admirez les corps des myriades d'ennemis qui s'en vont dans une gerbe de feu... Du grand spectacle !

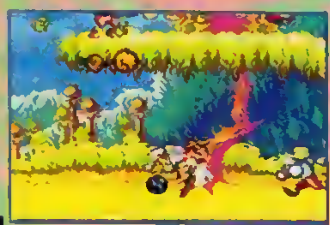
Fabuleux, ce jeu est fabuleux. Excellemment réalisé, il propose des gra-

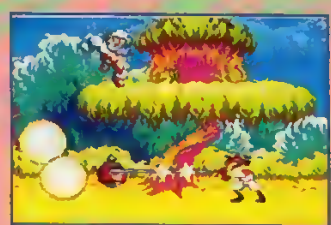
Et si on comptait ensemble tous les aspects positifs du jeu ?

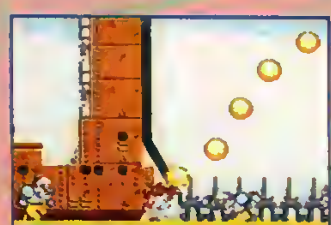
Voyons un peu dans le détail quels sont les différents éléments qui font la force de Gunstar Heroes. Tout d'abord, il y a le mode de jeu à deux qui est incontournable. Ensuite, il y a le nombre de prises et d'armes différentes à la disposition des deux frangins. Ça fait déjà trois bons petits points. N'oublions pas la diversité des endroits explorés, quatre au total. Les boss, qui peuvent avoir des aspects complètements différents, sont souvent hors du commun. On apprécie également le souci d'originalité de la réalisation. La séquence shoot them up vient d'ailleurs renforcer celui-ci. Allez, disons six bons points. En plus de tout ça, la qualité de la réalisation renforce encore plus tout le bien que l'on pense déjà de Gunstar Heroes. C'est à croire que ce jeu n'a vraiment aucun défaut. En fait, le seul regret que l'on puisse avoir, à la vue de ce jeu, c'est qu'il n'y en ait pas davantage de cette qualité.

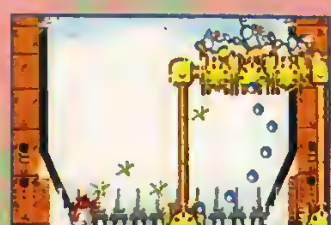


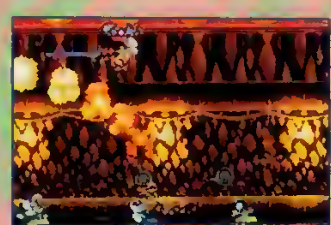






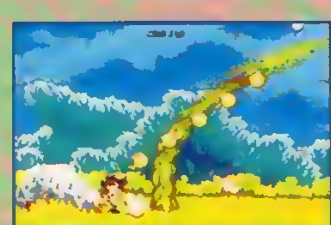




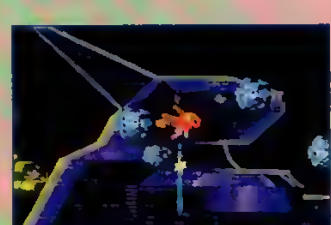


CHAUD DEVANT

L'une des principales qualités de Gunstar Heroes, c'est la diversité des actions des deux frangins. Ils peuvent éliminer leurs adversaires grâce à leurs armes, mais paradoxalement, un bon coup de pied bien placé fait plus mal qu'une rafale de laser. Certains boss n'apprécient pas du tout l'effet qu'a sur eux un méchant coup de talon. Pour en revenir aux armes, sachez qu'il en existe quatre : le laser, le tir à tête chercheuse, le lance-flammes et le tir normal. Vous pouvez cumuler leurs qualités. Puisque vous avez la possibilité de ramasser deux armes, vous pouvez choisir. Si aucune des deux n'est sélectionnée, votre tir est un mélange des deux. De nombreuses variantes sont donc possibles.

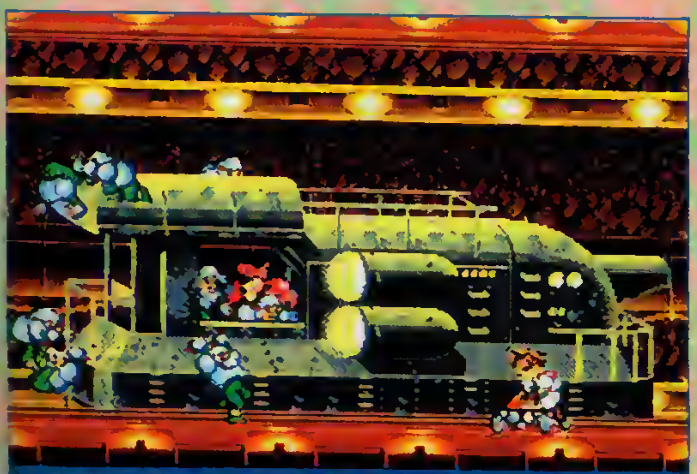


Curieux boss. Une plante à la tige souple et frétillante assiétée d'énormes vers... Tout est normal.



Séquence shoot them up. Admirez, au fond, le vaisseau ennemi en forme de tête de lapin.

Imposante la locomotive. Mais occupez-vous d'abord de ces passagers avant de l'admirer.



Position ahurie pour notre héros qui, on l'espère, s'en sortira à force de pugnacité et de volonté.

chismes et des musiques d'une qualité rare, vraiment. À la vue des photos qui illustrent cet article rédigé avec amour et passion, vous avez sans doute remarqué que les sprites sont un peu petits. Cela ne nuit en rien à la jouabilité. Bien au contraire, on s'y fait même très rapidement. Le jeu à deux, lui, est carrément génial. La diversité des endroits à explorer assure de longues heures de jeu (que vous ne verrez sans doute pas passer). De plus, le nombre important de prises des frères Gunstar est assez étonnant. Ils peuvent attraper un adversaire et l'envoyer au loin, sauter et donner un coup de pied, effectuer une glissade, s'entraider lorsqu'ils sont ensemble à l'écran... Surtout qu'en plus des prises, les armes dont vous disposez sont vraiment très nombreuses. On dépasse allègrement la dizaine. Gunstar Heroes innove en proposant un style de jeu totalement nouveau. Cela le place d'emblée au firmament des meilleurs hits de la Megadrive. Joli coup, assurément ! ●

Les vilains osent tenir un innocent pur et plein de bonté en otage. Honte à eux !

LE JEU DE L'OIE

Pour arriver au boss final vous avancez grâce à un jeu de l'oie. Il suffit de lancer un énorme dé pour tomber sur les cases ennemis ou les cases bonus...

UNE ÎLE

e Nublar ? Ce plan en représente moins d'un sixième. Les parties exté- s le déroulement du scénario, car elles servent de lien entre les diffé- nformés se rendent au bon moment. Entendez par là que si vous ne pendant des heures sans avancer d'un poil de dinosaure dans l'aven- s reptiles n'ayant pas de poil... Tiens justement, êtes-vous si certain s ? Non parce que... Eh, oh, hein ! Non mais c'est fou ça ! Non ? hein ? n ? Répondez... Allo ? SOS détresse amitié ? Voilà, je suis bloqué sur iles qui n'en sont peut-être pas, et tout le monde s'en fout ! En plus, t ces sales monstres de la préhistoire.

Megadrive GUNSTAR HEROES

éditeur	SEGA
genre	BEAT THEM UP
sauvegarde	NON
continue	INFINI
notice	BONNE
difficulté	MOYEN
prix	
joueur(s)	1 OU 2

94

100 80 70 60 50 40 30

en résumé

Un jeu novateur à la réalisation incroyable qui vous fera passer de folles nuits d'amour avec votre Megadrive.

Chris

est ébahi par tant de splendeur et de beauté.

JURASSIC PARK

Super Nintendo

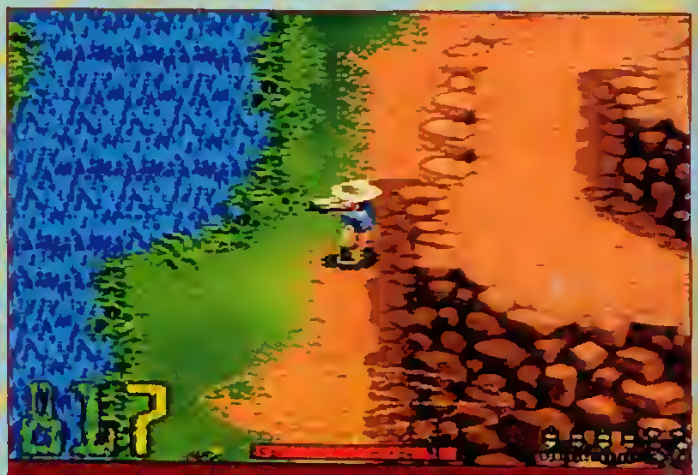
Le carré jaune, là, à vos pieds, c'est une vie. Ramassez-le et continuez l'aventure.

La dinosaurie aiguë va toucher notre territoire. Vous-même allez sûrement être atteint par ce mal, alors, avant de foncer acheter la cartouche, lisez attentivement ce test (ça pourrait bien vous servir).

Loin de nous, l'idée de vous dissuader d'acheter cette cartouche (fort honorable au demeurant). Cependant, Ocean, sûr du succès de ce jeu, n'a pas pondu LE jeu que tout le monde attendait. Sans faire de conclusion hâtive, il mérite l'attention de tout joueur qui se respecte. De plus, même si Jurassic Park sur Super Nintendo ne marquera pas l'univers du jeu, il ne passera sûrement pas inaperçu. Il apporte malgré tout une innovation de première classe sur la Super Nintendo.

Isolé sur une île du pacifique, un parc de loisirs fascinant, où la présentation d'animaux terrifiants transforme le tourisme en véritable attraction palpitante... Ce n'est que le début de l'histoire de Jurassic Park, dont l'atmosphère est unique. Tout aurait pu en rester là mais pour faire un bon film, il faut de l'action et du suspense. Ça tombe bien d'ailleurs car ça convient aussi à un bon jeu. Alors, l'inéluctable catastrophe arrive et tout dérape : les dinosaures se baladent partout dans le parc (surtout là où ils ne le devraient pas), ils pondent partout et les communications avec la terre ferme sont coupées. Devinez ce qui va se passer ! C'est VOUS — oui, vous qui tenez Player One dans vos mains —, vous êtes donc désigné (au hasard, pour ne rien vous cacher) pour organiser la fuite de l'île. En effet, vous n'êtes pas seul : les concepteurs du parc et le propriétaire ne jurent que par votre héroïsme pour s'en sortir. Si je vous dis qu'il y a aussi des enfants en péril, oserez-vous refuser votre mission ? Vous êtes Alan Grant, un paléontologue avec un beau chapeau et son courage, ou plus exactement le vôtre, pour s'en sortir.

Jurassic Park est l'archétype même du jeu d'arcade/aventure. Alan



D'un côté les rochers, de l'autre la rivière.

été mis en œuvre pour halluciner le spectateur moyen et le laisser cloué à son siège. Fin du fin, il y a même une partie shoot them up où vous vous retrouvez dans un vaisseau, au milieu de l'espace. Une scène de jeu complètement différente des autres qui est une preuve supplémentaire du souci des programmeurs de réaliser vraiment un

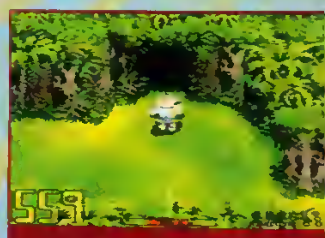
vous pouvez bien rester sur place un quart d'heure, le flot ne tarit jamais. Ne bougez pas, effectuez de grands moulinets avec votre lance-flammes, et admirez les corps des myriades d'ennemis qui s'en vont

C'est horrible, vous allez vous faire broyer.

Grant (je vous rappelle à tout hasard que c'est le héros) devra faire des pieds et des mains pour survivre. Les attaques viennent de partout — surtout des arbres —, et le faible laser de départ aura bien du mal à contrer les assauts des monstres plus gros que les raptors. Il lui faudra trouver des armes et des munitions pour se défendre et explorer l'île en sécurité.

Durant le jeu, vous pouvez obtenir des informations sur les différentes actions que vous devez accomplir en communiquant par les radios que l'on rencontre un peu partout. Malheureusement, certaines parties de l'île sont fermées. Pour les explorer, il faut trouver l'ordinateur de commande des portes, ce qui constitue les deux premières missions du jeu. Évidemment, l'ordinateur se trouve dans une salle accessible uniquement avec une carte d'identification. À propos de ces cartes, sachez que neuf d'entre elles sont disséminées un peu partout dans l'île. Elles sont indispensables pour ouvrir certaines portes. Bref : prenez la bonne

Voici une des trois grilles dont l'ouverture est pilotée par l'ordinateur.

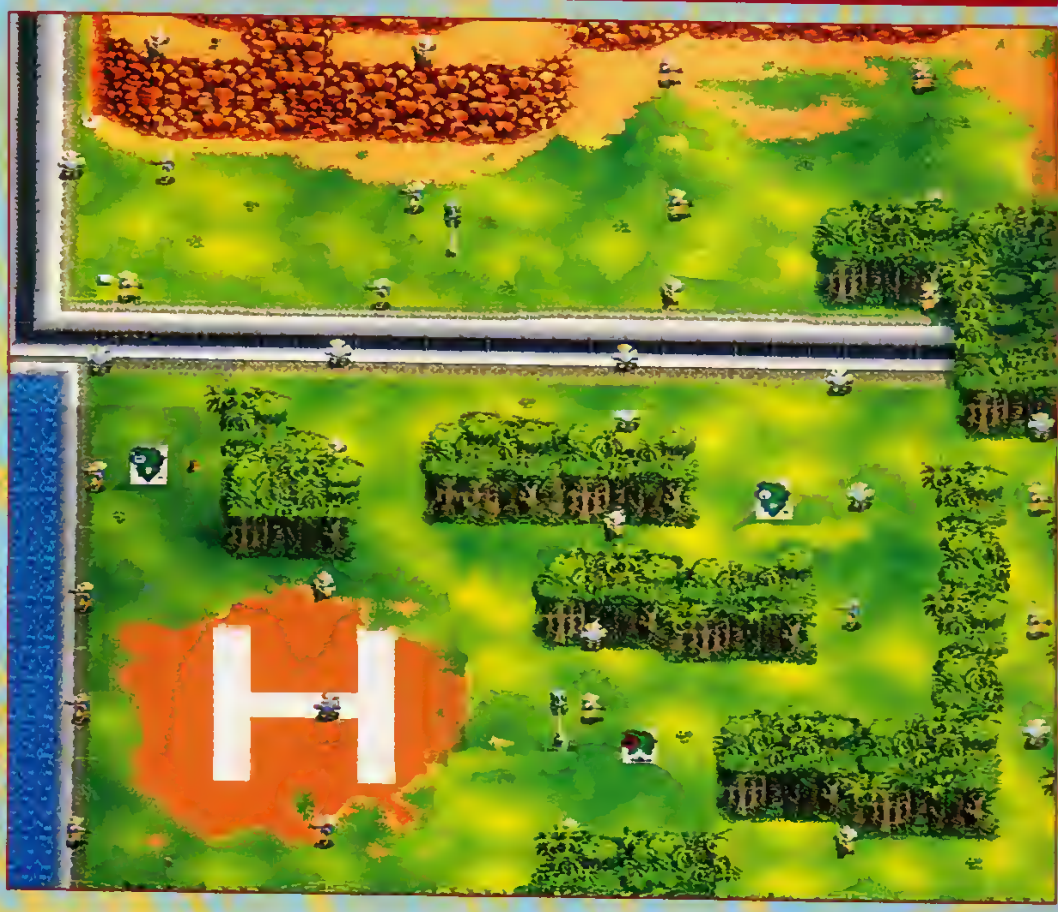


Avant de s'engager là-dedans, vérifiez que vous êtes armé et en bonne condition physique.

Une licence sinon rien

Certains éditeurs semblent s'être spécialisés dans l'achat de licences. Parmi ceux-ci, Ocean semble exceller. On les comprend, car si l'achat d'une licence est un investissement parfois lourd pour un éditeur, en retour, un titre tel que Jurassic Park apposé sur une boîte de jeu suffit à en assurer les ventes. C'est tout bénéfice pour l'éditeur : vendre un jeu qui peut se permettre d'être mauvais, mais au risque d'entacher son image. On a vu par le passé que ce dernier inconvénient ne semblait pas freiner la production d'adaptations de médiocre qualité. Une chose est sûre : Ocean n'a pas eu l'intention de bâcler Jurassic Park. La bonne réalisation générale du jeu ne laisse planer aucun doute sur le sujet. Ce ne sont que quelques détails (notamment au niveau de la jouabilité à certains endroits), et surtout la durée de vie douteuse qui font que Jurassic Park n'est pas tout à fait digne du film.

Ça croustille sous la dent et dans la bouche, c'est fondant.



UNE ÎLE

Avez-vous une idée de l'étendue de l'île Nublar ? Ce plan en représente moins d'un sixième. Les parties extérieures de l'île n'ont pas d'intérêt dans le déroulement du scénario, car elles servent de lien entre les différents bâtiments, où les gens bien informés se rendent au bon moment. Entendez par là que si vous ne notez rien, vous pourrez traverser l'île pendant des heures sans avancer d'un poil de dinosaure dans l'aventure. Ce qui ne fait pas beaucoup, les reptiles n'ayant pas de poil... Tiens justement, êtes-vous si certain que les dinosaures sont des reptiles ? Non parce que... Eh, oh, hein ! Non mais c'est fou ça ! Non ? hein ? Répondez quoi ! Eh, oh... y a quelqu'un ? Répondez... Allo ? SOS détresse amitié ? Voilà, je suis bloqué sur une île paumé avec tout plein de reptiles qui n'en sont peut-être pas, et tout le monde s'en fout ! En plus, ils puent ces sales monstres de la préhistoire.

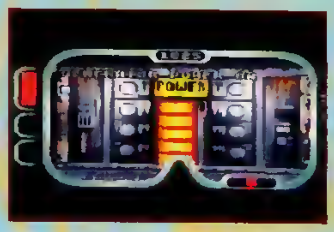
JURASSIC PARK

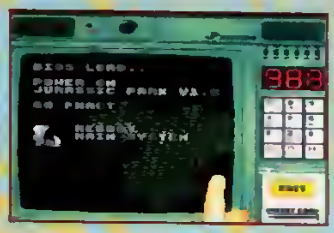
D'après le plan, c'est tout droit.

La 3D sans le Super FX ? c'est « blessipo » ?

Lors de l'exploration des bâtiments, la visualisation est en 3D mappée (c'est-à-dire que les murs sont recouverts d'une texture imitant métal et bois).

Graphiquement, c'est très beau (le jeu des couleurs est très bien choisi) même si on joue un peu sur un timbre poste. Remarquez, c'était ça ou une animation catastrophique, alors, finalement, on se contente de ça ; surtout que l'animation est plutôt honnête pour une machine comme la Super Nintendo (qui n'est pas spécialement destinée à ce genre de représentation). Il ne reste plus maintenant qu'à espérer que ce genre de visualisation devienne légion sur nos consoles, l'effet rendu étant saisissant.





AU COMMENCEMENT

Le tout début du jeu : il faut remettre le générateur de courant en marche dans le bâtiment A, afin de pouvoir relancer l'ordinateur au centre des visiteurs, auquel on accède après avoir trouvé la carte d'identification qui se trouve dans un troisième bâtiment ! Belle promenade en perspective... Vous n'aurez d'ailleurs pas fini de vous balader de long en large et en travers dans cette île.

et utile habitude de noter la carte qui ouvre telle porte sous peine de vous mélanger les pinceaux.

AVENTURE ET ACTION

Toute l'exploration de l'île est vue de dessus. La vision ne changera que si vous rentrez dans un bâtiment. Et quel changement ! Visiter les lieux en 3D est un vrai plaisir. On en oublierait presque les dinosaures. Il faut dire aussi que les monstres sont discrets. Bizarrement, ils sont peu agressifs avec des réactions

Cet œuf a l'air plutôt bien gardé.

idiotes (les raptors vous fonçent dessus mais ne dépassent pas certaines zones). En plus, il semble qu'ils ne se régénèrent pas hors des bâtiments. Autant de petits bugs qui peuvent décevoir. On pardonnera volontier à Ocean car Jurassic Park nous permet de faire notre cinéma. ●

Stef le Flou et Milouse

L'un qui s'est fait manger les bras et l'autre la tête (alouette).

éditeur	OCEAN
genre	ARCADE/AVENTURE
sauvegarde	AUCUNE
continue	ILLIMITÉ
notice	NON FOURNIE
difficulté	FACILE
prix	A B C D E
joueur(s)	1 ou 2

en résumé

Jurassic a le défaut de vouloir plaire aux fans d'arcade et aux fans d'aventure. Un pari plus que difficile.

GRAPHISME 95%
Les graphismes sont très soignés, les couleurs sont belles.

SON
De bonnes musiques coupées, hélas, inopinément, bruitages plus succints.

JOUABILITE
Quelques coins de mur vous empêchent de passer sans raisons apparentes.

DUREE DE VIE 80%
Un jeu d'arcade/aventure avec une difficulté bien dosée.

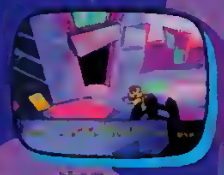
ous pouvez bien rester sur place un quart d'heure, le flot ne tarit amais. Ne bougez pas, effectuez de grands moulinets avec votre lance-flammes, et admirez les corps des

COSMIC SPACEHEAD

"Un jeu très prenant"
Joypad magazin

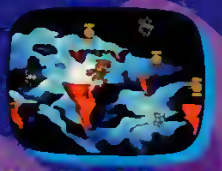
Electrochocs

Rue de la Ville


La poste

L'usine

Detroitica


Lumière de la nuit

"Il n'y a pas besoin d'y regarder à deux fois pour ne découvrir que des qualités"
Joypad magazin

"Cosmic Spacehead est de la graine de hit"
Joypad magazin

Prouve que la Terre Existe...

Rejoins Cosmic, le premier extra terrestre, dans une aventure de folie autour de l'univers. Aventure et Arcade sur 32 niveaux! A toi de résoudre les énigmes délirantes, d'utiliser les personnages loufoques que tu rencontreras tout au long des 300 écrans du jeu, tous déments, de frissonner en traversant les champs d'astéroïdes, de flipper en conduisant les astromobiles et de fritter les robots d'ailleurs. Exclusivement pour les amateurs de sensations fortes.

DISPONSIBLE SUR:
Amiga, PC, N.E.S.

Codemasters

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe,
Southam, Warwickshire, CV33 ODL, R.U.

MR NUTZ

Voilà un nouveau héros à la queue touffue et au doux poil roux. Son nom : Mister Nutz. Sa qualité : écureuil. Vous allez voir, il a les noisettes bien accrochées, l'animal.

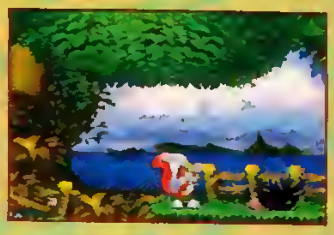
C'est incroyable le nombre de nouvelles figures qui voient le jour sur nos consoles en ce moment. Sur Super Nintendo plus que n'importe où ailleurs : Bubsy, Denis... C'est maintenant au tour de Mr Nutz d'allonger la liste.

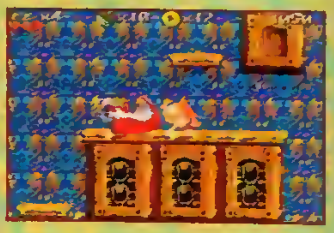
Les plantes carnivores ont l'intention de vous dévorer tout cru. Numérotez vos abattis. On ne sait jamais !

Tant mieux remarquez. Ces nouveaux personnages sont à chaque fois plus sympathiques et plus mignons, alors, on ne va pas s'en plaindre. Pour rester dans la continuité, Mr Nutz, écureuil de son état, est lui aussi le héros d'un jeu de plate-forme. Le genre est décidément inépuisable.

LE PLEIN DE BONNES IDÉES

Notre gentil petit écureuil a bien du pain sur la planche. Les ennemis qui habitent chaque niveau sont très hargneux, pugnaces et surtout très nombreux. Histoire de vous faire une petite idée du bestiaire incroyable qui vous attend, voici une liste non





ACTIONS DU HÉROS

Pour survivre, Mr Nutz effectue diverses actions : il peut se baisser pour éviter un ennemi, donner des coups de queue (eh oui !), lancer des noisettes... Bref, il a vraiment beaucoup de ressource le petit !

exhaustive de vos futurs adversaires : plantes carnivores, porc-épics, loirs nains et géants, hiboux ou, encore beaucoup plus étranges, des bonshommes entièrement constitués d'eau, des carcasses de poulets, des ampoules, etc. On se retrouve vraiment au beau milieu d'une faune aux allures les plus

La main qui sort de l'arbre, avec son gros marteau, constitue un gag bien connu qui garde toujours autant... d'impact.

incroyables qui vous en fera vraiment voir de toutes les couleurs. Pour faire face à tant de haine et de fureur, Mr Nutz possède plusieurs moyens de défense et d'attaque. Il peut ramasser les nombreuses noisettes que l'on trouve çà et là au hasard des niveaux et s'en servir comme projectile. Il peut également sauter sur la tête de ses adversaires pour les anéantir (tiens, ça me fait penser à la manière d'agir d'un autre héros de jeu vidéo. Un vieux de la vieille qui s'appelle Mickey). Cette dernière technique s'avère d'ailleurs bien utile pour aller

Plus beau, tu meurs !

Comme vous l'aurez sans doute remarqué sur les photos qui illustrent cet article, Mr Nutz est un jeu qui bénéficie de graphismes vraiment hors du commun. Certains décors ressemblent presque à de véritables toiles peintes. Dégradés somptueux, couleurs on ne peut mieux choisies... Ils ont dessiné leurs tableaux à l'aérographe ou quoi ? On sent vraiment qu'un gros effort a été fourni pour que le jeu soit visuellement très agréable. Le plus fort dans tout ça, c'est que les sprites — qui se déplacent dans ces fabuleux décors — ne font pas du tout tache. Ils sont tout aussi beaux et réussis. Bravo, ce n'était pas si évident. On ne peut cependant s'empêcher de comparer Mr Nutz avec d'autres jeux qui doivent eux aussi une partie de leur succès à leur qualité graphique, comme Mickey and The Magical Quest ou encore comme Denis la Malice. Bref, Mr Nutz est bel et bien un petit bijou qui ravira votre regard.

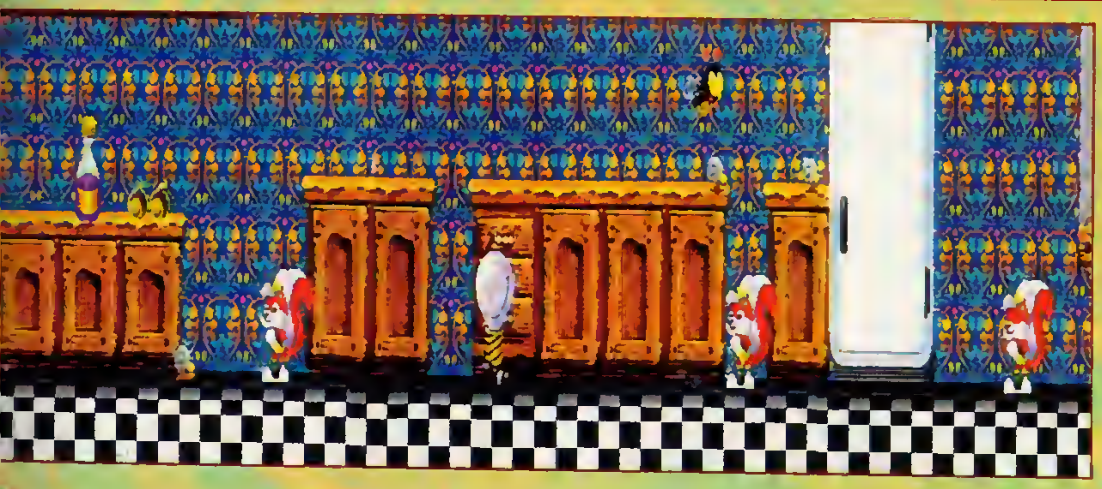
Dans cette chaumière à l'aspect propre et rustique, une très vilaine et méchante sorcière vous attend. Préparez-vous !

TAÏAUT !

Voici les deux premiers boss : l'araignée et la sorcière. Pas très sympa, hein ? Mais je vous préviens tout de suite, plus on avance plus ça se gâte !

chercher des options autrement

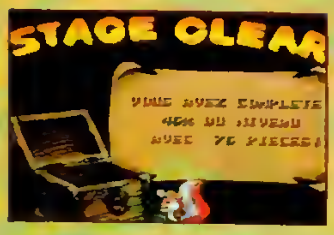
pourquoi vous me regardez comme ça, je dis des choses normales ?) peuvent être soit écrasées, soit coupées en deux. Et dans le sens de la longueur s'il vous plaît. Enfin, dernières possibilités : ramasser un bonus bouclier, qui vous protège de



QUELQUE CHOSE D'ANORMAL DANS LA CUISINE ?

Parmi les endroits que notre écureuil explore, cette cuisine n'est pas la moins folle. Zigzaguant entre les ampoules, les lapins coléreux, les escargots baveurs, les abeilles mutines, il devra faire preuve d'une adresse hors du commun. Le plan que nous vous présentons n'est que la partie inférieure de cette cuisine. Elle s'étend en fait beaucoup plus. Bon courage !

Et les passages secrets ?



Mr Nutz est un jeu qu'il faut explorer vraiment à fond. Lorsque vous terminez toutes les phases d'un niveau, un tableau vous indique à quel pourcentage vous l'avez achevé. S'il est inférieur ou à peine supérieur à 50 % alors que vous pensiez avoir tout découvert, dites-vous que vous êtes passé à côté de quelques endroits bien cachés. Ainsi, au premier niveau, un passage est dissimulé dans un tronc d'arbre qui se confond avec le décor. En général, les endroits difficilement accessibles vous réservent des surprises. Évidemment, il y a aussi les lieux que l'on trouve par hasard. À vous de forcer la chance.

au doux poil roux. Son nom : Mister Nutz. Sa qualité : écureuil. Vous allez voir, il a les noisettes

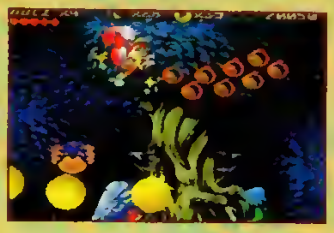
C'est incroyable le nombre d nouvelles figures qui voien le jour sur nos consoles e ce moment. Sur Super Nintend plus que n'importe où ailleurs Bubsy, Denis... C'est maintenant a tour de Mr Nutz d'allonger la liste

Mr Nutz est miniaturisé. L'idée d'évolution, sous une forme d'un nain, dans un décor de salle de bains est excellente.

toute attaque extérieure pendant un court laps de temps, et se baisser. Je sais, ça a l'air idiot de le dire, mais c'est incroyable le nombre de coups que l'on peut éviter de cette manière. Pas besoin de tout le temps foncer non plus.

UNE BELLE RÉUSSITE

Mr Nutz peut se vanter d'être un jeu tout à fait réussi. Dans la plus pure tradition du genre, il est assez classique, mais cela ne l'empêche pas d'être captivant. Il bénéficie d'une réalisation de grande classe. Mr Nutz est un vrai régal pour les oreilles et pour les yeux. Les graphismes sont d'une démoniaque beauté et les musiques, loin de celles que l'on entend la plupart du temps, possèdent une véritable originalité. Une fois accrochées à vos tympans, soyez certain qu'elles vous obséderont longtemps par leur rythme entêtant. Et puis, il y a des passages fabuleux dans ce jeu. Mr Nutz déambule dans une salle à manger, au milieu d'étagères et de livres, il se retrouve miniaturisé avec la possibilité de se balader à l'intérieur de la tuyauterie d'une salle de bains... Par contre, il est vrai qu'avant de terminer victorieusement ce jeu, vous allez devoir assurer. Calme et méthode avant tout. Un jeu idéal pour les fans de plate-forme qui trouveront là un challenge de haut niveau à relever. ●



SAVOIR BIEN VISER

Pour éliminer la plupart de ses adversaires et atteindre des endroits inaccessibles, notre sympathique écureuil a la possibilité de sauter sur tout ce qui bouge. Attention de ne pas rater votre coup !

Mr NUTZ

éditeur	OCEAN
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	NON
continue	INFINI
notice	NON FOURNIE
difficulté	DIFFICILE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

en résumé

Un jeu de plate-forme classique et réussi qui enchantera les amateurs du genre. À coup sûr, l'écureuil aura des fans.

Chris

une noisette à la place du cerveau.

GRAPHISME 97%
Beau, très beau. Plus beau, ce serait presque trop. On apprécie.

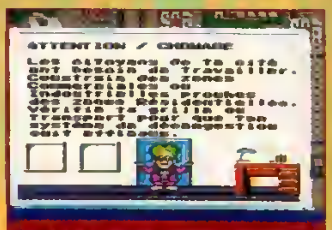
SON 92%
Des musiques originales qui possèdent un charme particulier.

JOUABILITE 83%
Les commandes répondent bien. Le jeu est peut-être un peu dur.

DUREE DE VIE 86%
Vous y reviendrez tant que vous ne l'aurez pas fini.

Alors champion!?
Tu veux toujours continuer à jouer??
Casser du Robotnik, destroyer le syndicat du crime, cogner les boss, ça te fait pas peur? Yo!
Alors suis PANINI! Les 120 cards SEGA SUPER PLAY viennent d'atterrir chez ton marchand de journaux.
Avec des trucs, des tips, des astuces d'enfer pour cartonner dans l'univers SEGA MEGADRIVE, des infos canons sur 79 jeux et des fiches top secret sur les segahéros. Tu prendras des forces en les collectionnant et en les échangeant.
Alors, secoue toi les pads et speed te les procurer.
Mot de passe : PANINI
Comment? t'es pas encore parti?
SEGA
PANINI
GAME CARD
SONIC THE HEDGEHOG 2
JOUEURS 1-2
DIFFICULTÉ 1
GENRE Aventure
SEGA Super Play 32
STREETS OF RAGE II
NOTE
ASTUCE
SEGA COLLECTOR CARDS "SEGA SUPER PLAY"
PANINI
5Frs la pochette de 8 cards - 30Frs le classeur spécial cards - en vente chez ton marchand de journaux

SIM CITY



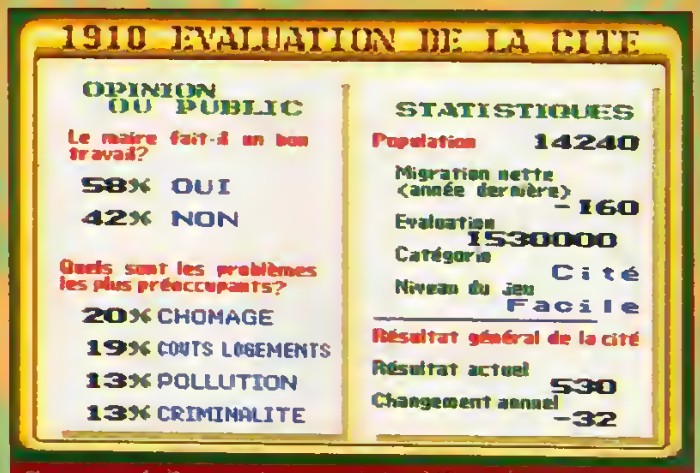
Dr Wright, en bon prof, accepte de vous donner quelques conseils pour remédier aux grands problèmes de la ville.

Plus besoin de distribuer des pots de vin pour se retrouver à la tête d'une mégalopole : avec Sim City, la ville de vos rêves est au bout du paddle. C'est Jacques Médecin qui va être content !

Venu du monde des micro-ordinateurs où il a fait un véritable carton, Sim City se démarque de tout ce qui a été fait dans le domaine du jeu vidéo. Pour une fois, votre but n'est pas de détruire mais de construire. Construire ? Oui, construire la ville de vos rêves.

COMME UN VRAI MAIRE... LA, LA, LA, LA !

En tant que maire de la ville, vous devez favoriser son développement en implantant des zones (résidentielles pour les logements, industrielles pour les usines ou commerciales pour les... commerces), des routes, des centrales électriques, bref toutes ces choses qui ont permis à l'homme de sortir des grottes dans lesquelles se complaisaient ses lointains ancêtres (et encore quelques contemporains, n'est-il pas Elwood ?). Comme un vrai maire, vous veillez à ne pas placer les différents types d'habitations n'importe où, reliez les éléments de votre cité par des câbles, des routes, des voies ferrées etc. Comme un vrai maire, vous fixez des impôts dont les revenus financeront tous les projets futurs. Comme un vrai maire, vous vous régalerez face à l'accroissement réguller de la population et en voyant que les Sims (les habitants) construisent des bâtiments sur les zones vierges que vous avez implantées. Hélas, comme un vrai maire, vous voyez aussi émerger les problèmes : le chômage, la hausse du coût des logements, la déliquance, les embouteillages... Il existe bien sûr une solution à chaque problème mais vos finances ne sont pas extensibles. Impossible de bâtir la même année plusieurs zones industrielles, un stade et un commissariat de police. Lorsqu'ils estiment



Chaque année, l'opinion de vos administrés change. Ce sondage est un excellent baromètre, d'autant qu'il signale les problèmes cruciaux.

Lorsque vous bâtissez votre ville, préférez le chemin de fer à la route : la pollution sera bien moindre lorsque votre bourgade grandira.

Le passage de Bowser est une véritable catastrophe pour Tokyo. Regardez les destructions et les incendies.

que « trop, c'est trop », les habitants partent, faisant diminuer vos recettes de l'année prochaine et compliquant encore votre tâche. Toute l'astuce consiste donc à bien comprendre les règles qui permettent de bâtir une ville équilibrée offrant à la fois les avantages de la civilisation (des moyens de transport, des emplois...) et une qualité de vie satisfaisante. Durant tout le jeu, un gentil petit bonhomme, le Dr Wright, vous assiste en prodiguant des conseils en tout genre. Sim City peut se jouer de deux manières différentes. Vous pouvez tout d'abord commencer devant un terrain vierge. À vous d'y bâtir votre ville à partir de rien et de la mener le plus loin possible, du village (moins de 2 000 habitants) à la mégalopole (plus de 500 000 habitants).

Le choix d'un scénario est une alternative au jeu libre ; deux scénarios supplémentaires vous attendent après la victoire.

Dans le jeu libre, Sim City propose 1 000 territoires différents. Appelez-moi quand vous les aurez tous utilisés.

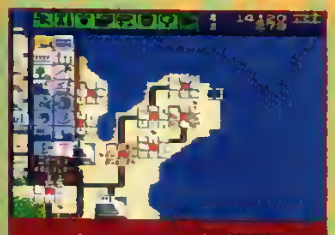
Pour saluer votre réussite, le programme vous offrira régulièrement des bonus (zoo, centre d'exposition et même... statue de Mario) que vous devrez placer dans les endroits les plus judicieux afin d'accroître encore plus le développement. Sinon vous pouvez opter pour

Peur sur la ville

On n'imagine pas tout ce qui peut vous tomber sur le coin du nez dans une ville. Six catastrophes menacent en permanence nos pauvres petits Sims.

- **Les innondations**
- **Les incendies**
- **La venue de monstres (dont le terrible Bowser)**
- **Les tornades**
- **Les tremblements de terre**
- **Les crashs d'avions**
- **Les accidents nucléaires**

En mode de jeu « ouvert », n'importe laquelle de ces catastrophes peut se déclencher en permanence. Les scénarios vous confrontent à des catastrophes moins nombreuses mais inéluctables : ainsi dans Tokyo, vous êtes sûr de rencontrer Bowser, à San Francisco un tremblement de terre surviendra... Et si le cœur vous en dit, rien ne vous empêche de déclencher vous-même une de ces catastrophes sur la ville.


Les icônes sur le côté permettent d'accomplir les actions alors que celles du haut fournissent des informations.

C'EST LA CRISE !

Detroit, un des scénarios proposés par le jeu, illustre à merveille les ravages d'un fléau auquel vous allez être confronté : le problème du chômage. Dans cette cité, autrefois capitale américaine de l'automobile (et berceau des Stooges et du MC5, deux des plus grands groupes de l'histoire), la crise a fait des ravages. Les industries non rentables ont fini par fermer. Les zones industrielles se sont dépeuplées et la délinquance a crû au-delà de l'imaginable. On pourrait appeler Robocop, mais ici, vous allez procéder de manière plus pacifique en réorganisant la cité. Gros hic : il n'y a plus que 70 000 habitants, ce qui réduit vos moyens. Si vous ne réagissez pas rapidement, l'exode continuera. Vos recettes chuteront alors davantage, ce qui rendra votre tâche plus difficile encore. C'est exactement ce mécanisme qui a conduit certaines grandes cités américaines, comme New York, au bord de la faillite.

SIM CITY

La loupe fournit des informations sur le niveau de développement des zones de votre ville. Ici la situation n'est pas brillante.

À bas la pression fiscale !

Les Sims (habitants de la Sim City) sont comme tout le monde : ils détestent les impôts. Seulement, les taxes représentent la seule ressource dont vous disposez pour financer le développement de la ville. C'est à vous qu'il incombera de fixer, en début d'année, un taux d'imposition qui garantisse des revenus satisfaisants sans mécontenter vos administrés pour autant. 7 % semble raisonnable. Néanmoins, une petite astuce — à la limite de la triche — pourra vous rendre quelques services. Au début de l'année, passez le taux d'imposition à 20 %. Un message vous dira que vos citoyens ne sont pas contents mais il n'y aura pas de conséquence plus grave si, à la fin de l'année (vers novembre), vous ramenez subitement les impôts à 7 %. Vous gagnerez plus d'argent puisque dix mois sur douze, votre taux d'imposition aura été de 20 % sans pour autant provoquer l'exode qui aurait dû résulter de telles taxes.

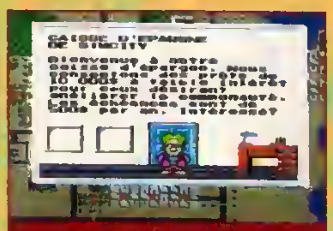
QUI VEUT DES FEUILLES MORTES ?

Sim City pousse le perfectionnisme jusqu'à s'adapter à la saison en cours. Vous verrez ainsi les couleurs du jeu changer en fonction de la saison : lumineux au printemps ou durant l'été, les feuilles et le sol virent au jaune en automne pour se recouvrir d'une couche blanche en hiver. C'est sans action sur le jeu mais cela témoigne une fois encore du souci du détail propre à Nintendo.

des scénarios qui, au contraire, vous mettent aux commandes d'une cité qui est déjà bien développée mais en proie à de considérables difficultés.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Cette richesse vous effraie ? Pas de panique : avec ses textes en français et son manuel particulièrement remarquable, Sim City reste simple à jouer même si on aurait aimé pouvoir utiliser la souris de Mario Paint, particulièrement adaptée à ce genre



La Caisse d'épargne permet d'emprunter de l'argent afin de financer de grands projets. Attention : il faudra rembourser.

de jeu. La difficulté ne vient pas de l'interface mais plutôt de la multiplicité des interactions entre les différents éléments de la ville. Néanmoins, rien n'est insurmontable. Comme un petit chimiste, on essaye, on se plante, on réfléchit, on comprend, on ressaye et on finit par assimiler, sans même s'en rendre compte, les grandes règles du développement urbain. ●

éditeur	NINTENDO
genre	STRATEGIE
sauvegarde	OUI
continue	NON
notice	EXCELLENTE
difficulté	MOYEN
prix	E
joueur(s)	1

en résumé

Un monument, original, incroyablement riche et surtout passionnant. Indispensable pour les plus vieux d'entre vous.

Iggy n'aime pas les nouvelles maquettes !

GRAPHISME 74%
Pas extraordinaire mais soigné et clair. Parfait pour ce genre de jeu.

SON 68%
Une zolie musique mignonne tout plein mais assez lassante à la longue.

JOUABILITE 84%
Textes en français et ergonomie plus que correcte, y a pas à se plaindre.

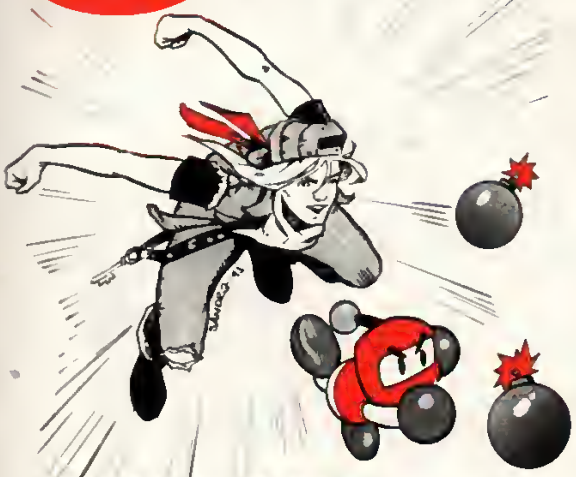
DUREE DE VIE 98%
Je connais des gens qui y jouent depuis deux ans sur Macintosh. Qui dit mieux ?

96%

80 70 60 50 40 30 20 10 0

Player One ANNONCES

GRATUIT !



LES BONS PLANS POUR BIEN VENDRE ET MIEUX ACHETER

L'ARGUS DES JEUX VIDÉO

PLUS DE 320 ANNONCES CLASSÉES, SUR LES CONSOLES ET LES JEUX VIDÉO

VOUS CHERCHEZ UN JEU ? PLAYER ONE ANNONCES VOUS EN PROPOSE DES MILLIERS !

N° 8 NOVEMBRE 1993

VENTES

SUPER NINTENDO

Vends 5 jeux SUPER NINTENDO (française) + adaptateur AD29 avec Dragon Ball Z2 et Hook. Prix à débattre. Contacter Gregory au 49 09 03 20.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Street Fighter II 300 F, Joe and Mac 250 F, Super Tennis 200 F. Appeler Florentin au 47 24 45 17.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Pilotwings et Kick Off à 220 F pièce, Wrestlemania à 250 F, et Zelda III à 300 F. Alexandre Amourette : 2, square Max-Jacob, 94310 Orly. Tél : 48 92 38 89.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Bubsy, Lemmings, Zelda III, Street Fighter II, Super Mario IV, avec notice et boîte : de 190 à 300 F pièce ou le lot 1 290 F. Jean-Romain Beral : 68, boulevard Bourdon, 92200 Neuilly. Tel : 47 22 51 77.

Vends Street Fighter II Turbo (US) + adaptateur universel : 700 F. Alexandre Cousin : 34B, chemin du Mas-des-Vignes, 38140 Rives-sur-Fures. Tél : 76 91 55 99.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + Super R-Type avec notice, TBE : 990 F. Laurent Duvette : 122, La Place, 59680 Obréchies. Tél : 27 67 89 61.

Vends Super Soccer, Goal, Populous, Super Wrestlemania, Lemmings (US) 250/300 F pièce ou 500/520 F les deux, le tout TBE avec notices. Antonin Faure : 17, rue des Tilleuls, 28130 Saint-Martin-de-Nigelles.

Vends Street Fighter II, Axelay, Zelda III et Mario IV de 200 à 300 F pièce. Nicolas Maestrecci : 1, rue Homère, 13007 Marseille. Tél : 91 59 18 52.

Vends Zelda 250 F (SUPER NINTENDO fr.) ou échange contre tous jeux SUPER NINTENDO sauf Mario World, Jimmy Connors et Street Fighter II. Région nantaise uniquement. Nicolas Etiembre : 5, rue des Charmes, 44400 Rezé. Tél : 10 04 15 67 après 17 h 30.

Vends nombreux jeux SUPER NINTENDO et SUPER FAMICOM (Tiny Toon, NBA Basketball, Street Fighter II, Zelda III, Super Star Wars, Kick Off, Grand Prix F1, Contra, etc.) à bas prix. Stephane Peyrot : 19, place du Palais, 27300 Rellac. Tél : 55 68 17 53.

Vends SUPER NINTENDO TBE + 2 pads + Street Fighter II : 750 F. Ludovic Leguem : 85, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél : 91 93 38 34.

Vends Lagoon (US) TBE 300 F ou échange contre Equinox, Shadow Run ou autres. Christophe Halvick : 64, rue des Quelles, 67130 Albet. Tél : 88 47 18 46.

Vends Street Fighter II (jap.) et Actraiser 300 F pièce, Starwing TBE 350 F, Zelda III et Super Soccer 360 F pièce. Nicolas Retur : 13, route de Toulouse, 82100 Castelsarrasin. Tél : 63 95 16 85.

Vends Mario IV et Zelda III 250 F pièce. Port inclus. Colin Barbier : Saillac, 19500 Meyssac. Tél : 55 25 30 53.

Vends Super Scope 450 F, Prince of Persia (jap.) et F-Zero 250 F pièce. Ou échange Prince of Persia ou F-Zero contre Starwing (fr.). Florian Rivière : 3, rue Bouchot, 34230 Chaligny. Tél : 83 47 78 56 après 17 h.

Vends Super R-Type, Super Mario World, F-Zero, Super Scope de 150 à 350 F pièce (SUPER NINTENDO fr.). Ou échange contre Dragon Ball Z II, Super Ghouls'n Ghosts ou autres. Vends aussi AD 29 jap./US 100 F. Contacter Fabrice Debren au 42 62 32 09 (heures de repas).

Vends Kick Off, Street Fighter II, Tortues Ninja IV, Castlevania IV de 250 à 350 F pièce et Super Scope 500 F. Sebastien Chauvet : 65, rue Maunce-Ripoche, 75014 Paris. Tél : 45 42 99 93.

Vends Street Fighter II et Tiny Toon 300 F pièce, Mario Land IV 250 F. Ou échange contre Magical Quest, Super R-Type, Dragon Ball Z II, Ninja Turtles IV, Final Fight II ou Pro Action Replay. Stephen Gondouin : 25, bd Roger-Salengro, 93190 Livry-Gargan. Tél : 43 32 32 61.

Vends Super Mario World, Blazing Skies, Super R-Type, Super Star Wars, Final Fight II, Street Fighter II de 200 à 300 F. Julien Durand : 13, allée des Coins, 91200 Epernay. Tél : 26 34 74 07.

Vends Mario IV 150 F, Addams Family (US), Street Fighter II 200 F pièce, Starfox (US), Star Wars (jap.), Soulblazer 250 F pièce. Prix à débattre. Recherche Street Fighter II Turbo, Double Dragon 2 II, Pro Action Replay, etc. Alexandre Banas : 5, rue des Bouvreuils, 08700 Nouzonville. Tél : 24 53 14 21 après 19 h.

Vends Axelay (US) 290 F, Contra III (US) 280 F, F-Zero (fr.) 210 F, Road Runner (US), Another World (fr.) 250 F pièce, Super Tennis (fr.) 200 F, Starwing (fr.) 320 F et Action Replay 270 F. Rodolphe Gonzalès : 97, rue Georges-Le Du, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél : 60 88 12 28.

Vends WWF + boîte et notice 250 F, Super Mario World + notice 130 F. Simon échange 1 jeu contre UN Squadron ou les deux contre Tiny Toon. Contacter Florian Brochard au 30 59 86 29.

Vends Castlevania IV, NBA Tecmo Basket, Super Soccer, Super Probotector. Prix à débattre. Vends aussi Zelda III et Street Fighter II de 200 à 400 F pièce. Christophe Bouclé : 45, avenue du Général-De-Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél : 60 05 45 73.

Vends SUPER NINTENDO + 4 jeux (Mario Kart, Castlevania IV, Street Fighter II, Formule 1) + 2 manettes : 1 200 F (7 mois de garantie). Laurent Bavary : 2, rue du Grand-Duc, 09000 Foix. Tél : 61 02 96 05.

Vends 4 jeux fr. (Street Fighter II sans boîte, Castlevania IV, Super Tennis et Pilotwings) 250 F pièce. Ou échange contre Super Star Wars, Tiny Toon, Axelay, Best of the Best ou Dragon Ball Z II. Thierry Arquier : 2, square National, 13003 Marseille. Tél : 91 64 85 87.

Vends Pilotwings + notice et World League Basketball + boîte et notice. Prix à débattre. Julien Lemonnier : 14, rue du 19-Mars, 76120 Grand-Quevilly. Tél : 35 68 05 55.

Vends Street Fighter II 300 F. Nicolas Bouvard : Bar des Arcades, 1, rue des Portiques, 74230 Thônes. Tél : 50 02 10 20.

Vends SUPER NINTENDO + Street Fighter II : 950 F. Vends aussi Super Game Key 50 F. Marc Béneteau : 10, Grande-Rue, 17220 Montroy. Tél : 46 55 03 37.

Vends Mario IV, Castlevania IV, Prince of Persia, Top Gear, Super R-Type, Street Fighter II 200 F pièce. Christian Vallory : 2C, avenue d'Altenkirchen, 65000 Tarbes. Tél : 62 34 97 99.

Vends SUPER NINTENDO (août 93) + 11 jeux (Street Fighter II, Mortal Kombat, Axelay, Alien III, Starfox, Star Wars, Pocky and Rocky, Zelda, Bubsy, Another World, Mario Kart) + stick Capcom : 4 000 F + port. Yann Orain : Kermouroux, 56470 Saint-Philbert. Tél : 97 55 13 31.

Vends Lemmings, UN Squadron, Mario World. Achète aussi Pro Action Replay à petit prix. M.-Morgane Schnee : 6, rue de Poissy, 78130 Les Mureaux. Tél : 34 74 59 13.

Vends pour SUPER NINTENDO US : Super Star Wars 290 F, Pocky and Rocky 350 F, Chuck Rock et Hook 200 F pièce, Amazing Tennis 250 F, Mickey Mouse 300 F. Possibilité d'échanger. Sylvain Barrière : Malrevers-Manissaire, 43800 Malrevers. Tél : 71 08 52 42.

Vends Lethal Weapon (US), Road Runner (US), Terminator (US), Rushing Beat (jap.), Rocketeer (jap.) + boîtes et notices de 200 à 300 F pièce. Grégory Dancourt : Les Royantes, chemin des Garrigues, 13400 Aubagne.

Vends jeux SUPER NINTENDO aux prix argus Player One. Karl Marliot : 6, esplanade Rémi-Pellot, 51100 Reims. Tél : 26 09 40 08.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 4 jeux (Super Mario World, Super Tennis, F-Zero, Zelda III) : 1 900 F (valeur réelle 2 640 F). Ou échange contre GAME GEAR + 8 jeux minimum ou contre GAME BOY + 10 jeux. Sophie Demichelis : 8, quai de la Marne, 75019 Paris. Tél : 40 40 92 78 ou 30 32 09 28.

Vends Another World, Prince of Persia 250 F pièce, Zelda III 300 F, Super Probotector, Super Star Wars et Street Fighter II 350 F pièce. Jérôme Landais : 8 bis, avenue des Mimosas, 93127 Martignas. Tél : 56 21 43 62.

Vends Mario All Stars (US), Lemmings, Parodius 299 F pièce, Prince of Persia (US) et Sonic Blastman 249 F pièce, Zelda III 199 F. Guillaume Rousset : 2, rue Pasteur, 89300 Caluire-et-Cuire. Tél : 78 30 02 87.

Vends SUPER NINTENDO + manette + AD 29 + Zelda III + B.O.B. + Mario + Soulblazer (prix à débattre). Ou échange contre AMIGA 500+. Lyon uniquement. David Costet-Erchoff : 82, rue Son-Tay, 69100 Villeurbanne. Tél : 72 44 08 33.

Vends Spiderman and X-Men TBE : 305 F. Gautier Degandt : 14, avenue de la Devinière, 44000 Nantes. Tél : 40 29 37 58.

Vends Spanky's Quest 225 F, Shadow Run 250 F, Addams Family II et Starfox 275 F pièce. Ou échange contre Double Dragon 2 ou Final Fantasy II, etc. Henri-Jean Navez : 2, allée Barthe-Monzot, 78180 Marly-le-Roi. Tél : 39 58 24 66.

Vends 20 jeux (Starwing, Ken VI, Super Tennis, Addams Family, Dead Dance, Magical Quest, Super Aleste, Pilotwings, etc.) de 100 à 250 F pièce. Jonas Elbaz : 3, rue de Mutzig, 67000 Strasbourg. Tel : 88 36 46 24.

Vends Street Fighter II 350 F. Tarik Amara : 2, allée Gustave-Courbet, 93300 Aubervilliers. Tél : 43 52 69 48.

Vends Fatal Fury, Mario IV, Ninja Turtles IV et Desert Strike de 200 à 400 F. Ou échange contre Tiny Toon, Ranma 1/2, Double Dragon 2 II ou autres. Cédric Haraux : 1, rue Monghof, 67160 Drachenbronn. Tél : 88 94 59 22.

Vends SUPER FAMICOM + Zelda III (US) + adaptateur + F-Zero (jap.) + Goemon (jap.) + Super Mario Kart : 1 700 F. Vends aussi Double Dragon 2 II (jap.) 350 F. Christophe Deprade : 2, rue de la Liberté, 24750 Boulazac. Tél : 53 09 25 66.

Vends SUPER NINTENDO + 2 pads + Dyna + AD 29 + Street Fighter II : 900 F. Vends aussi Mario Kart, Magical Quest, Star Wars, Ghouls'n Ghost, Axelay, Spiderman, F-Zero, Ninja Turtles IV 330 F pièce. Ou le tout 3 500 F (valeur réelle 6 200 F). Wilfrried Petit : Les Ripierts, 84220 Roussillon. Tél : 90 05 64 84 après 18 h.

Vends Ghouls'n Ghosts 300 F et Mickey (US) 400 F. Ou échange contre Starfox ou Zelda sur GAME BOY ou encore Street Fighter II (après leur sortie). Stéphane Kuder : 3, rue de l'Egalité, 90330 Chaux. Tél : 84 27 10 50.

Vends Street Fighter II 300 F et Rival Turf 225 F (+ port). Olivier Vinoche : 46, rue Notre-Dame-de-la-Paix, 49300 Cholet. Tél : 41 58 53 46.

Vends F-Zero (fr.), Street Fighter II (fr.) et Sonic Blastman (US) 300 F pièce. Jean-Michel Poccard : 459, avenue de l'Arc-en-Ciel, 73700 Bourg-Saint-Maurice. Tél : 79 07 24 38.

Vends Tiny Toon neuf et NCAA Basketball 330 F pièce. Ken Teisseire : 2 bis, rue de La Rochejaquelein, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél : 30 61 12 91 de 17 à 20 h.

Vends Actraiser (US) état neuf + Super Mario IV (fr.) : 390 F. Lille et environs uniquement. Manuel Rouanet : 10/20, avenue de Mormal, 59800 Lille. Tél. : 20 55 68 28 de 19 à 20 h.

Vends Prince of Persia (jap.) 200 F ou échange contre Pro Action Replay ou autre jeu (jap., fr., US). François Badin : 4, rue de Mortain, 50150 Sourdeval. Tél : 33 69 47 90 après 18 heures.

Vends 15 jeux (Star Wars, Street Fighter II, Super Mario Kart, etc.). Thierry Sureau : 8, bd Ernest-Girault, 91290 Arpajon. Tél. : 60 83 07 11.

Vends SUPER NINTENDO sous garantie : Street Fighter II + 2 manettes : 680 F. Tedd Loiseau : 14, rue des Peupliers, 41000 Blois. Tél : 54 42 41 77.

Vends Street Fighter II (US), Street Fighter I (jap.) et Super Tennis 300 F pièce. Julien Brière : Le Champ-de-la-Croix, 72370 Ardenay-sur-Mérize. Tél : 43 89 61 35 après 18 h en semaine.

Vends SUPER NINTENDO + 3 jeux (Super Soccer, F-Zero, Super Mario IV) + 2 manettes le tout TBE : 1 200 F (valeur réelle 2 390 F). Contacter Jonathan Souyn au 69 06 80 19.

Vends Starwing neuf 350 F et Contra III (jap.) 250 F, ou 500 F les deux. Rodolphe Tessier : 95, rue des Pins-Francs, 33200 Bordeaux-Caudéran. Tél : 56 57 91 18 de 19 à 20 h.

NES

Vends NES + 2 manettes + 3 jeux (Super Mario I, Gradius et Paperboy) : 550 F le tout. Samuel Goury : 41, rue de la Croix-Truin, 44640 Saint-Jean-de-Boiseau. Telephone : 40 65 67 00.

Vends sur NES Silent Service 100 F et Metal Gear 150 F, ou les deux 200 F. Appeler Sébastien Bourcelot au 24 22 00 80.

Vends NES + 2 manettes : 500 F, et 5 jeux : 100 F pièce. Zelda I, Paperboy, Skate or Die, Dragonball, Life Force. Julien Nouet : 12, rue Joseph-André, 31840 Seilh. Tél : 61 42 36 63 après 18 h.

Vends NES en TBE (sous garantie) + 2 manettes + 6 jeux (Mario I, Tortues II, Batman, Zelda II, Double Dragon 2, Castlevania 3), le tout 1 200 F. Bénédicte Bruneau : La Saunière, 19290 Saint-Rémy. Tél : 55 94 68 04.

Vends NES + 3 jeux (Punch Out, Kung Fu, Time Lord). Prix : 500 F. Jérémy Dupont : rue Pierre-de-Coubertin, 91330 Yerres. Tél : 64 48 75 65.

Vends jeux NES avec boîtes et notices : Day of Thunder 250 F, Corvette ZR1 Challenge 230 F, Ghostbusters II 200 F. Christophe Guillermont : 1, impasse des Albatros, 69800 Saint-Priest. Tél : 78 21 20 23.

Vends NES + 2 manettes + pistolet (avec jeu) + Double Dragon 2. Le tout 700 F. Christophe Jeanbaptiste : lotissement n° 13, La Motte-de-Forge, 45210 La Selle-en-Hermois. Tél : 38 92 05 91.

Vends console NES + 2 manettes + 2 jeux (Mario Bros et Duck Hunt) + pistolet + jeux. Prix : 800 F. Mickaël Duballi : 43 bis, rue Saint-Paul, 25700 Mathax.

Vends NES + 2 paddles + 2 jeux (Tortues Ninja, Battle of Olympus) : 300 F le tout. Uniquement dans le Puy-de-Dôme. Sylvain Sabatier : 139, rue des Myosotis, 63111 Blanzat. Tél : 73 87 64 84.

Vends 18 jeux NES : Batman, Zelda I et II, Mario, Probotector, Duck Tales, Chip'n Dale. Prix : de 100 à 150 F pièce. Vends aussi joystick Nes Advantage à 150 F. Appeler Stéphane Biscarel au 68 59 50 18 (30300 Beaucaire).

Vends NES + Mario + Mario II pour 450 F. Vends Castlevania, Rescue EM, Megaman, Goonies, Gremlins, Zelda I et II, Batman, Kung Fu, Top Gun, Rush'n Attack + codes, plans et tips, entre 99 et 249 F à débattre. Wilhem Terence : 37, rue de la Couronne, 68400 Riedisheim. Tél : 89 65 09 95.

Vends NES à 200 F et 5 jeux entre 100 et 150 F. Vincent Ledevin : 7, allée des Thuyas, 50460 La Houlgate-Querqueville. Tél : 33 03 26 95.

Vends NES + 16 jeux (Ice Climber, Pro Wrestling, Donkey Kong Jr et Classic en cartouche, SMB I, II et III, Zelda I et II, Ai Wolf, Tortues Ninja I, Batman, Dragonball, Castlevania II, Megaman II, Tic et Tac) TBE, emballage d'origine. Prix à débattre, possibilité de ventes séparées. Bruno Zamarreno : 27 bis, ruelle de la Fontaine Niquet, 60650 Cires-lès-Mello. Tél : 44 56 21 28 ou 44 56 29 29.

Vends jeux NES : World Cup, Lemmings, Rad Racer, Duck Tales, SMB II, Game Key, Castlevania 3, etc. Prix à débattre. Michael Roiraud : 2, square Philippe-Lebon, 77185 Lognes. Tél : 60 06 45 06.

Vends jeux NES : Zelda 150 F et Skate or Die 100 F. Céline Djebar : Berdoues, 32300 Mirande. Tél : 62 66 70 53.

Vends sur NES Prince of Persia, état neuf, avec boîte et notice (acheté début août). Prix : 350 F à débattre. Guillaume Baré : 9 bis, rue Pasteur, 07250 Lepouzin. Tél. : 75 85 91 22 de 17 h à 18 h 30.

Vends console NES + 2 manettes + 8 jeux (Mario I et II, World Cup, World Wrestling, Tortues Ninja...). La tout TBE cédé 1 090 F. Possibilité d'échange contre SUPER NINTENDO + 2 manettes + 1 jeu. Alessio Mazzoccu : 72, rue Glatigny, 78150 Le

Chesney Tél. : 39 54 11 18

Vends NES avec 1 cassette de 316 jeux pour 600 F Sadadou Belkalem 3, résidence du Nouvelet, 94310 Orly Tél : 48 52 52 26

Vends console NES et 2 manettes pour 200 F, 2 jeux Nes Advantage 100 F, casque-viseur 150 F, et 10 jeux à 100 F l'unité Double Dragon, Quantua Fighter, Wrestlemania, Super Mario Bros III, Metal Gear, Double Dragon II, Dragon's Lair, Top Gun 2, Batman, World Wrestling Jean-Philippe Montillet 1, rue de Setang, 60340 Viller-sous-Saint-Leu Tél : 44 56 62 98

Vends NES + 5 jeux (Tortues Ninja, Super Mario Bros II et III, Skate or Die, Simpson). Prix 790 F Mael Serveton 31, Grand rue, appartement 55, 34190 Ganges Tél 67 73 92 58

Vends jeux NES : TMHT et Bugs Bunny à 300 F pièce, ou échangés contre Roller Games, Bayou Billy, Mario II, Solstice, Blades of Steel, Tic et Tac, Tom et Jerry, Double Dragon, Tetris, Snake Rattle'n Roll, Wild Gunman, Turbo Racing, Tiny Toon, SOS Fantômes 1 ou 2 Julien Chartier Soussigny, 79330 Glenay-Deux-Sèvres. Tél 49 69 73 32.

Vends NES + 2 manettes + 4 jeux (Super Mario Bros III, Double Dragon I et II, Jackie Chan) + Game Genie, le tout TBE . 1 200 F (valeur réelle 2 710 F) Téléphoner au 64 68 24 40 (Seine-et-Marne)

Vends NES + 2 manettes + 4 jeux (Spy vs Spy, Ghost'n Goblins, Ninja Turtles, Blow Out) 1 000 F. Ludwig Caspar 1, rue des Frères-Lumière, 88440 Nomexy Tél 29 67 23 67.

Vends NES + 2 manettes + Ninja Turtles + Parodius 690 F Urgent ! Alexandre Rangel 28, rue des Martyrs, 68200 Mulhouse. Tél 89 57 42 84.

Vends NES + adaptateur + 2 manettes + Péritel + 2 jeux (Mario Bros et Double Dragon III avec notices) 900 F Sébastien Dechandon : lotissement Les Tilleuls n° 6, 92210 Montrond-les-Bains Tél : 77 97 61 10.

Vends NES + 2 manettes + T2 jeux (Double Dribble, Tennis, Hyper Soccer, V'Ball, Mario/Duck Hunt, Mario II, Double Dragon, Ninja Turtles, Megaman II, World Wrestling, Birthday Blow Out, Les Chevaliers du Zodiaque) : 2 500 F. Julien Beaunieux La Vallée, Crosilles, 14220 Thury-Harcourt. Tél 31 79 73 76

Vends NES + 2 manettes + pistolet laser + 6 jeux (Double Dragon III, Super Baloo, Mario/Duck Hunt, Skate or Die, Gradius, Coal, Kung Fu) 1 200 F Gabriel Lentini Logis Notre-Dame, La ZAC, n° 1105, 13120 Gardanne Tél 42 51 56 65.

Vends 5 jeux 800 F + magazines en cadeau Sinon Tiny Toon et Super Mario Bros II 200 F pièce, Wrath of the Black Manta, Gun Smoke, Tic et Tac 150 F pièce. Thomas Berger 7, rue des Sources, 27950, La Chapelle-Réanville Tél 32 5248 21

Vends NES Advantage 200 F Yann Monsot 42, rue Mathunn-Monn, 22360 Lagueux-les-Grèves Tél 96 72 60 50

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 4 jeux état neuf 850 F. Ou échange contre MEGADRIVE 16 bits Dominique David 2 ter, rue de Tanqueux, 91590 Cerny. Tél. : 69 90 18 67.

Vends NES + 2 jeux (Mario et Rush'n Attack) + 2 pads : 375 F Vends aussi 7 autres jeux (Probotector, Lemmings, etc.) 100 F pièce Sinon le tout 1 200 F (valeur réelle 5 010 F) Benjamin Decker route des Trois-Volets, 37140 Ingrandes-de-Touraine. Tél 47 96 97 95

Vends World Cup, Punch Out, Zelda, Off Road, Ninja Turtles, etc , à 110 F pièce Pierre Idelot 8, rue de la Faisanderie, 02600 Villers-Cotterêts Tél 23 96 18 16

Vends NES + 2 manettes + 3 jeux (Adventure Island, Mario, Double Dragon III) Nicolas Coimbra 5, rue d'Enfer, 91130 Etampes. Tél. 64 94 95 34.

Vends NES + manettes + 4 jeux (Megaman, Double Dragon II, Dragon Ball, Ninja Turtles), le tout TBE 550 F Yoann Hustache La Pergola, 5, cours Bellevue, appt 201, 34080 Montpellier Tél. 67 45 04 66

Vends NES + 3 jeux (Zelda II, Digger T Rock, TMHT), le tout TBE 700 F Prix à débattre Damien Catteau Petite-Rue, 72490 Bourg-le-Roi Tél · 33 26 82 17 en semaine après 18 h

Vends NES + 4 jeux (Duck Tales, Gremlins II, Bart vs Space Mutants, TMNT II) + zapper, le tout TBE 700 F Ou échange contre SUPER NINTENDO + Street Fighter II. Cédric Bardy · 4, rue d'Occitanie, 31490 Léguevin. Tél 61 86 57 14.

Vends 9 jeux 150 F pièce Prix à débattre Contacter Grégory Scamuzzi au 92 96 92 46 (Alpes-Maritimes)

Vends NES + 2 manettes + 14 jeux (Mario I, II et III, Zelda I et II, Duck Tales, etc.) : 2 000 F Caroline Joint 8, square Sutterlin, 60200 Compiègne Tél. 44 86 90 01.

Vends Megaman II, Low G Man, Blaster Master, The Simpsons, Gremlins II, Burai Fighter, Paperboy, Dragon Ninja, Wrath of the Black Manta 150 F pièce Vends aussi Metroid 100 F, Off Road 120 F, Tortues I 125 F, Ryger 130 F Pas-de-Calais uniquement. Jean-Philippe Paul 13, rue Laly, 62320 Rouvroy. Tél 21 76 28 79

Vends NES + 2 manettes + NES Advantage + zapper + 7 jeux (Mario I et III, Street Gangs, Skate or Die, Duck Hunt, Dragon Ball, Double Dragon II, le tout sacrifié 750 F Possibilité de vente séparée Urgent ! Dominique Chauvet Marnhac-Bas, 43200 Yssingeaux. Tél : 71 59 17 93

GAME BOY

Vends jeux GAME BOY (Super Mario Land I à 140 F, World Cup 120 F, Docteur Franken 100 F) et loupe à 90 F Etienne Valladon . 31, me de l'Hautil, 78570 Andresy Tél 39 74 92 34

Vends ou échange GAME BOY avec 8 jeux et 8 jeux NES à prix très intéressants David Grasset 27, avenue Maurice-Jean-Pierre, bt La Borghese, 06110 Le Cannet. Tél : 93 46 52 98.

Vends 13 jeux GAME BOY Alleway, Arsène Lupin, Asmic World, Castlevania, DD 2, Empire Strikes Back, F1 Race + adaptateur 4 joueurs, Fortress of Fear, Gargoyle's Quest, Qix, Solar Striker, Super Mario Land, Tennis Prix de 100 à 150 F et portable Carry-all 70 F, Konix 60 F, mini-enceintes 40 F. Aurélien Delfaud 58, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam.

Vends jeux GAME BOY Super Mario Land II à 120 F, Flash 100 F, Mario et Yoshi 90 F, Dig Dug 90 F Vincent Toukou 34, rue Édouard-Vaillant, 93700 Drancy. Tél . 48 32 84 76

Vends GAME BOY + 5 jeux (Batman, Blades of Steel, Super Mario Land, Gargoyle's Quest, Tetris) + câble Link + écouteurs + batterie rechargeable Valeur réelle 1 750 F, vendu 1 090 F. Hugault Moreau 65, rue Nicolas-Robert, 08500 Vernouillet. Tél . 37 46 57 31

Vends jeux GAME BOY . Spiderman et Revenge of the Gator, 100 F pièce, Tennis 120 F Jeux avec boîtes et notices Pascal Roze 33, rue de la Vallée, 78640 Villiers-Saint-Frédéric

Vends GAME BOY + 2 jeux (Tetris et Double Dragon) Prix 400 F Stéphane Thouret 11, mas de Baillargues, 34670 Baillargues Tél 67 70 72 92.

Vends GAME BOY + battery pack + caoutchouc de protection + Tetris, le tout en TBE 300 F Vends aussi R-Type et Choplifter 2 à 90 F pièce ou 150 F les deux François Escolle 34, avenue Lacanau, 13700 Mangnane Tél 42 77 78 55

Vends 6 jeux GAME BOY avec boîtes et notices . Fortress of Fear, Spiderman 2, Mercenary Force, Terminator 2, Turrican, Bad'n Rad Julien Lemonnier . 14, rue du 19-Mars, 76120 Grand-Quevilly Tél. 35 86 05 55

Vends 7 jeux GAME BOY à 55 F pièce ou 300 F le tout Sacha Chelli 41, rue Hermel, 75018 Paris Tél 42 62 36 36

Vends jeux GAME BOY . Dr Franken, NFL Foot, Star Wars, Battle Toad, Spiderman 2, Tom et Jerry, 150 F pièce ou échangés contre Megaman 2, Double Dragon 1 et 2, Best of the Best, R-Type, WWF 2. Christian Allavena : 100, avenue Beaurepaire, 94100 Saint-Maur Tél . 48 86 96 57.

Vends Duck Tales, Super Mario Land, Rescue of Princess Bobette, Tetris 150 F pièce ou 500 F le tout. Aurélien Minoux 18, rue des Lilas, 91380 Chilly-Mazarin Tél · 69 34 22 23.

Vends GAME BOY + 5 jeux + loupe + boîtier 800 F Ou échange contre GAME GEAR + 3 ou 4 jeux + sacoche Xavier Wallet 684, route Nationale, Bouin-Plumoison, 62140 Hesdin. Tél : 21 86 90 35

Vends GAME BOY + Tetris, Super Mario Land, Duck Tales, Nemesis, Super RC Pro AM, Metroid II, Qix + accessoires d'origine + 2 manettes 1 000 F Sinon jeux 100 F pièce et GAME BOY 400 F Pierre Zutterling 72, route de Verdun, 57180 Tervilla Tél 82 86 33 89 après 19 h

Vends jeux 75 à 100 F pièce. Vends aussi moniteur AMSTRAD à bas prix Sébastien Chauvet 65, rue Maunce-Ripoche, 75014 Paris. Tél · 45 42 99 93

Vends Super Mario Land et F1 Race 80 F pièce, Tiny Toon 90 F, tous TBE avec notices d'origine David Lotin 3, me Pasteur, 28150 Voves

Vends GAME BOY encore sous garantie + piles + câble Link + 2 loupes + jeux (Astérix, Dr Mario, Batman : Return of the Joker, Castlevania, Tetris, World Cup, Contra, etc.) : 800 F. David Devallière impasse des Chambons, 36200 Saint-Marcel. Tél 54 24 18 53.

Vends GAME BOY + Tetris + F1 RC Pro AM 300 F Franck Puel 15, rue Nungesser, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél 69 04 16 15.

Vends GAME BOY + 5 jeux (R-Type, Mario Land II, Battle Toads, Double Dragon II, Tetris) + boîtier, le tout TBE 1 000 F à débattre Florent Squiban 14, rue Louis-Tiercelin, 29200 Brest. Tél 98 49 68 48

Vends GAME BOY + 5 jeux (Double Dragon, Tetris, Robocop, Fortress of Fear, Ninja Turtles) 600 F. Ou echange contre jeux SUPER NINTENDO comme Double Dragon 2 II (sauf Mario Kart, F-Zero, Mario World, Super Soccer, Castlevania IV, Street Fighter II, WWF et Mario Paint). David Dupin 18, allée des Pesserines, Le Club-des-Princes II, 33600 Pessac Tél. 56 36 45 25

Vends Mercenary Force, Robocop, The Hunt for Red October + trucs de 70 à 110 F pièce. Vends aussi Player One 24 à 33 10 F pièce Julien Chane-Alune 132, avenue du Général-De-Gaulle, 78500 Sartrouville Tél 39 15 40 76

Vends GAME BOY + écouteurs + piles + câble + boîte de transport (pouvant contenir 12 jeux + GAME BOY + accessoires, etc) + Tetris, Megaman, Gargoyle's Quest avec boîtes et notices 600 F port compris Laurent Faury 492, chemin de Forgentier, 83200 Toulon. Tél 94 22 26 84 après 18 h

Vends GAME BOY + 1 jeu 250 F. Arnaud Sgard 13, rue Frédérick-Ferrand, 25200 Montbéliard Tél : 81 94 95 94

Vends GAME BOY + 5 jeux (Fortified Zone, Super RC Pro AM, Super Mario Land, Nook, Tetris) + boîtier de rangement 1 000 F Julien Bodin 13, rue du Lieutenant-Martin, 40000 Mont-de-Marsan Tél 58 06 10 31 après 19 heures

Vends GAME BOY + 6 jeux (Tetris, Gremlins II, Kwirk, Ghostbusters II, Tiny Toon, Batman) . 750 F. Remi Rouvier 6, rue des Lilas, 38630 Sassenage Tél 76 53 19 37

Vends Alien III 100 F Hugues Chopart 5, rue Toulouse-Lautrec, 78120 Grand-Quevilly Tél 35 86 37 91

Vends GAME BOY + 2 jeux + loupe éclairante 650 F Ou échange contre 2 jeux SUPER NINTENDO ou GAME GEAR + jeux Guillaume Cottin . 2, route des Choux, 45290 Nogent-sur-Vernisson. Tél 38 97 67 85

Vends Skate or Die, Adventure Island, Boulder Dash, Nook avec boîtes et notices : 150 F pièce. Vends aussi Dynablaster 90 F et achète autres jeux GAME BOY 150 F maxi Xavier Bardou 22, rue Tonnqueau, 41000 Blois Tél 54 7409 02

Vends GAME BOY + câble Link + piles + écouteurs + 13 jeux (Populous, Empire Strikes Back, Alien III, Batman, Best of the Best, Lemmings, Yoshi, Alleyway, Double Dragon II, Tetris, Track and Field, etc.) avec boîtes et notices : 1 500 F Damien Vu-Gnoc-Toan : Beaumortier, 72220 Marigne-Laillé.

Vends World Cup, Bart Simpson, Revenge of the Gator, Burger Time, Super Mario Land, Kung Fu Master, Rescue of Princess Bobette, tous TBE 100 F pièce Vends aussi Light Boy 140 F Cassandre Bochet 3, rue Saint-Exupéry, 95210 Saint-Gratien. Tél 39 89 21 66

Vends GAME BOY + Tetris + R-Type + Tiny Toon + Addams Family 600 F Fabien Ménard 71, rue Approux-Jouffray, 38290 La Verpillière Tél : 74 95 51 98

Vends Talespin 125 F Ludovic Guillot · 9, La Gare, 23350 Genouillac Tél 55 80 74 01

Vends GAME BOY + Tetris + loupe . 500 F. Vends aussi Track and Field, R-Type II, Star Wars, Universal Soldier, Choplifter II, Gremlins II, Super Mario Land II, Robocop, Bart Simpson, Rung Fu Master, Fortified Zone de 100 à 200 F pièce Urgent ! Guillaume Baert . 2, rue d'Anjou, 29200 Brest. Tél 98 03 12 47 (heures de repas)

Vends GAME BOY + 5 jeux (Mario Land, Yoshi, F1 Race, R-Type II, Tetris) + mallette + batterie, le tout TBE avec boîtes et notices 1 250 F (valeur réelle 1 765 F) Léonard Pirastru 15, bd Clemenceau, 67000 Strasbourg Tél : 88 37 13 91 de 18 à 20 h 30

Vends Choplifter II, Megaman, Super Mario Land, Golf, Duck Tales avec boîtes et notices 100 F pièce Vends aussi Tetris sans boîte 50 F Ou le tout 400 F. Ronan Budet · L.E.P La Chesnaye, 22200 Guingamp Tél 96 44 04 31

MEGADRIVE

Vends hits MEGADRIVE 100 F : Golden Axe, Midnight Resistance, Ghostbuster Contacter Stephane Buret au 30 64 42 78 (après 19 h 30) ou écrivez au 14, boulevard Descartes, 78180 Montigny-le-Bretonneux.

Vends MEGADRIVE + strider (neuve) 750 F. Appeler Florentin au 47 24 45 17.

Vends jeux MEGADRIVE Retour vers le Futur 3 à 300 F, Sonic 1 à 120 F, Super Hang On 150 F, Zero Wing 200 F, T2 Arcade Game 250 F, Menacer + 6 jeux 120 F Prix à debattre Téléphoner à Alex au 20 50 45 95.

Vends jeux MEGADRIVE Ecco, European Club Soccer et Thunder Force IV à 180 F l'un et Striker à 100 F. Éric Marre La Hanoy, route de l'Aigle, 27250 Rugles Tél 32 24 15 06

Vends jeux MEGADRIVE français, US et japonais Fatal Fury, Terminator 1 et 2, Lakers vs Celtics, Strider, Ghostbusters, Greendog, Pit Fighters, Tortues Ninja IV, Flashback, X-Men, Jungle Strike, etc de 90 à 250 F port compris David Léger 16, allée de la Marche, B12, 92380 Garches Tél 47 95 00 36

Vends jeux MEGADRIVE de 150 à 220 F. Appeler Bruno Lageon au 78 64 07 56

Vends sur MEGADRIVE Fatal Fury (tout neuf) 300 F Alexis Rémy 19, rue Saint-Marie-Namuroy, 80190 Nesle Tél. . 22 78 38 44.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 8 jeux (Fatal Fury, Flashback, Knock Out Boxing, Sonic 2, European Club Soccer, Ecco the Dolphin, Wonder Boy 3 — sans notice —, Fantasia) Prix 1 500 F. Alexandre Salemdier 234, Les Hameaux de Voltaire, 01210 Ferney-Voltaire Tél 50 40 96 23.

Vends MEGADRIVE + 4 jeux (Sonic, Flashback, Golden Axe 2, Cool Spot) + 2 manettes (Pro 2) Valeur réelle . 1 900 F, vendu 1 000 F. Yannick Flinois : 8, rue Gilbert-Masquelin, 59152 Chereng Tél. · 20 41 26 25

Vends MEGADRIVE + 5 jeux (Sonic 2, Mickay et Donald, Sreets of Rage) + adaptateur japonais 550 F, ou échangés contre SUPER NINTENDO + jeux Charlotte Vergneault 96, avenue du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny, 79000 Niort. Tél. 49 73 33 16

Vends MEGADRIVE comme neuve, sous garantie, avec 6 jeux . 2 000 F ou à détailler Jean Campo · 12, avenue d'En-Carbouner, Les Chartreuses, 66160 Le Boulou Tél. . 68 83 24 26.

Vends jeux MEGADRIVE Sonic 2, Hard Driving, Batman, Hang On, adaptateur MS + 1 jeu de 150 à 200 F. Paolo Giusto Saint-Pierre-de-Notz, 36130 Deols. Tél 54 22 12 05

Vends MEGADRIVE + 2 manettes (1 Pro 2) + 14 jeux (Fatal Fury, James Pond 2, Quackshot, Moonwalker, Super Monaco GP, Bulls vs Lakers.). Prix · 2 500 F. Franck Thenoux . 10, rue des Consuls, 13002 Marseille Tél 91 91 32 24, après 18 h.

Vends MEGADRIVE neuve + 2 joysticks Megafire + 5 jeux (Flashback, Super Hang On, World Cup, Columns, Super Kick Off) 1 200 F Sur région parisienne uniquement Yoann Lamarre 34, avenue Robert-Schuman, 92210 Boulogne-Billancourt.

Vends jeux MEGADRIVE Streets of Rage I et II, Shadow Dancer à 150 F, Mickey et Donald 200 F, TMHT IV, Tazmania 250 F, ou échange l'un de ces jeux plus 50 F contre Fatal Fury ou Bubsy. Gérard Clement · 185, avenue Gabriel-Péri, 6 résidence Les Acacias, 78360 Montesson Tél 39 13 97 17 (répondeur)

Vends jeux MEGADRIVE à 200 F · Thunder Blade, Moonwalker, Altered Beast, Dynamite Duke, European Soccer Possibilité d'échange contre mégahits, et achète MEGA CD avec jeux Denis Liegent . 113, avenue de Claye, 77500 Chelles Tél. 60 20 95 44

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 2 jeux (Sonic 1 et 2) + Streets of Rage Prix 1 000 F Vends aussi Mickey et Donald 300 F. Stéphane Thouret 11, mas de Baillargues, 34670 Baillargues Tél 67 70 72 92

Vends jeux MEGADRIVE Rolo 250 F, Mickey 2 à 280 F, Tiny Toon 280 F, Sonic 100 F, ou le tout 600 F. Franck Privé . 7, rue Saint-Benoît, 02200 Vauxbuin Tél. · 23 73 18 01

Vends MEGADRIVE + 5 jeux en TBE (Sonic, Sonic 2, World Cup Italia 90, Alien Storm, Last Battle) + 2 manettes, au prix de 1 100 F à débattre Possibilité de ventes séparées. Sacha Chelli 41, rue Hermel, 75018 Paris Tél 42 62 36 36.

Vends jeux MEGADRIVE à 290 F pièce : Terminator, Quackshot, Streets of Rage, Fantasia, Ghouls'n Ghosts, Marble Madness, Revenge of Shinobi Sonic 100 F Julien Castets 7, boulevard de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél 48 76 99 74 (soir).

Vends MEGADRIVE + 1 paddle + 1 jeu (Quackshot) 800 F. Sébastien Delaroche 4, allée de la Colline, 38100 Grenoble Tél 76 22 51 00, après 19 h

Vends jeux MEGADRIVE Sworld of Vermilion 100 F, Castle of Illusion 100 F, Chuck Rock 100 F. Romain Floryszczak bloc Rave Pignon Blan n° 1, 71130 Gueugnon

Vends jeux MEGADRIVE : Talespin, Zero Wing, Home Alone, Altered Beast Mikaël Couchot Cidex 4318, 22, rue du Fort, 90340 Chevremont. Tél. 84 22 80 41.

Vends MEGADRIVE + 5 jeux (Road Rash 2, Thunder Force IV, John Madden 92) + 2 manettes. Valeur 2 200 F, cédé 1 400 F ou échangé contre NEO GEO + 1 manette + 1 jeu (si possible 1 jeu de baston : Art of Fighting, Fatal Fury ou World Heroe). Olivier Petit Le Chêne, L'Abergement de Cuisery, 71290 Cuisery. Tél 85 32 51 78

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 12 jeux + adaptateur MASTER SYSTEM + CPC 6128 complet + 30 jeux, le tout cédé 4 000 F à débattre (valeur réelle 15 000 F) Contacter Tony Harlot au 69 03 31 30 (à Vigneux, 91, Essonne).

Vends jeux MEGADRIVE Jewel Master, Ghouls'n Ghosts, Mystic Defender, Quackshot, Mercs, James Pond II, Toe Jam and Earl, Strider, Sonic 1. Prix 100 F pièce. Alexis Meda résidence Le Comtat, n° 45, 84200 Carpentras. Tél. 90 63 26 47

Vends Flashback 250 F, World of Illusion 200 F, Ghouls'n Ghosts et Sonic 100 F pièce Olivier Touchet · 26, bd du Maréchal-Leclerc, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48 86 46 96 avant 21 h.

Vends Flashback, Cool Spot, Ecco et EA Hockey de 200 à 250 F pièce, Moonwalker 100 F Sinon le tout 800 F. Sorlin Alireza 93, rue de Maubeuge, 75010 Paris. Tél 40 82 99 38..

Vends MEGADRIVE + 10 jeux (Golden Axe II, Tazmania, Batman, Greendog, Sonic I et II, Flashback, Mickey Mouse, Wonder Boy V, Spiderman), le tout TBE 1 850 F (valeur réelle 4 850 F) Sinon MEGADRIVE seule 350 F Région parisienne uniquement Romain Alati 67, rue Diderot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél 47 32 33 42

Vends NHLPA Hockey 93, Global Gladiators, Another World, Streets of Rage II 300 F pièce. Le tout TBE avec boites et notices. Guadeloupe uniquement Raphaël Sargenton La Retraite, 97122 Baie-Mahault (Guadeloupe) Tél 95 27 60

Vends MEGADRIVE + David Robinson + Budokan + Task Force IV + 2 manettes + adaptateur + Player One 22 à 33 1 700 F Alexandre Cousin 348, chemin du Mas-des-Vignes, 38140 Rives-sur-Fures. Tél. 76 91 55 99

Vends MEGADRIVE + 6 jeux TBE (Sonic I et II, Alien Storm, World Cup Italia 90, Spiderman, Last Battle) + 2 manettes (dont 1 Pro 2) 1 450 F à débattre et 150 F de reduc pour le premier appel Possibilité de vente séparée Sacha Chelli 41, rue Hermel, 75018 Paris Tél : 42 62 36 36

Vends Sonic, Strider 130 F pièce et Tiny Toon neuf avec boite et notice 360 F. Audrey Beuving : allée de Montaby, 60128 Mortefontaine. Tél. : 44 80 37 04 de 11 à 20 heures.

Vends MEGADRIVE fr + nombreux jeux + 2 manettes, prix intéressant Olivier Gautheron 4, rue du Roy-Gontran, 71100 Chalon-sur-Saône Tél 85 93 52 11.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 8 jeux (Road Rash II, Mickey et Donald, Ghouls'n Ghosts, etc), le tout sous garantie · 1 900 F François Riskiewicz . 2153, route de Mende, bât. 59, 34090 Montpellier. Tél 67 41 29 95.

Vends MEGADRIVE fr + 2 manettes + 10 jeux (Streets of Rage, Fatal Fury, Quackshot, Golden Axe I et II, Fantasia, Thunderforce III, Sonic, etc) avec boîtes et notices, TBE 2 500 F + port Christophe Belhiret 27, avenue de la Porte-Brancion, 75015 Paris

Vends George Foreman's KO Boxing 100 F, Thunder Force IV 200/250 F ou les deux avec boites et notices 350 F Ou échange contre Fatal Fury, Cool Spot ou Rocket Knight Adventures Vends aussi magazines 20 F pièce Stéphane Le Mouel 2, rue André-Malraux, 29200 Brest Tél 98 05 20 27.

Vends MEGADRIVE + 9 jeux 1 500 F port compris Thierry Gilbert résidence Santillane, bât. 1, appt 3, 33400 Talence Tél 56 04 44 08

MASTER SYSTEM

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + Wonderboy 3 · 350 F Nicolas Pernot 20, rue des Cigognes, 54210 Saint-Nicolas -de-Port Tél 83 46 61 31.

Vends MASTER SYSTEM I + 15 jeux + 2 manettes (Battle Out Run, Sonic 2, World Grand Prix, Thunder Blade, California Games, Slap Shot, E-Swat, Double Dragon, Rocky, Summer Games, World Soccer, Great Basketball, Super Tennis, Spy vs Spy, Astro Warrior) . 750 F. Guillaume Lebleu 9, rue Maunce-Maindron, 76240 Bonsecours Tél. : 35 80 53 94.

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + Super Monaco GP + World Grand Prix +

Transbot + Super Kick Off + The Ninja + Alex Kidd + Shinobi, pour 900 F. Xavier Szymos, 27, rue de la Gare, 57150 Creutzwald. Tél : 67 82 39 71

Vends console MASTER SYSTEM + 8 jeux (Sonic 1, Out Run, Shinobi 1 et 2, Vigilante, Altered Beast, Ghostbusters et R-Type). Le tout 600 F à discuter. Un jeu pièce 50 F. Arnaud Caton, 105, boulevard de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél : 48 76 03 56

Vends jeux MASTER SYSTEM : Batman Returns 120 F, Predator 2 à 100 F, Asterix 170 F, The Simpsons Bart vs The Space Mutants 170 F, G-Loc Air Battle 150 F. François-Xavier Davoust, 21, rue des Rosiers, 17310 Saint-Pierre-d'Oléron. Tél : 46 47 44 01 en semaine, entre 19 h et 20 h 30

Vends MASTER SYSTEM II + 4 jeux : Tazmania, Ghouls'n Ghosts, Donald Duck, Alex Kidd in Miracle World inclus pour 600 F ou le tout en TBE (avec boîtes et notices) échangé contre MEGADRIVE avec ou sans jeux. Sylvain Saint-Pierre, 4, rue Fromenceau, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél : 69 21 61 69

Vends MASTER SYSTEM II + 1 joystick + Alex Kidd + Mickey + Out Run + Ghouls'n Ghosts + Spellcaster, le tout 1 000 F ou échangé contre MEGADRIVE + 2 manettes + 2 jeux (F22 Interceptor, Land of Illusion, Flashback, Super Out Run ou un jeu de foot). Guillaume Le Roux, 3, rue Robert-Gouby, 77540 Vilbert. Tél : 64 42 94 60

Vends jeux MASTER SYSTEM entre 50 et 200 F, dont Y's, Phantasy Star et Golden Axe Warrior. Jean-Marc Gond, 23, avenue François-Lascour, 84130 Le Pontet (Vaucluse). Tél : 90 31 15 59 ou 90 31 15 27

Vends MASTER SYSTEM II + 3 manettes + 16 jeux (Prince of Persia, Indiana Jones, Donald, New Zealand Story, etc.), au prix de 1 500 F. Cédric Laclau, route de Saubrigues, 40390 Saint-André-de-Seignaux. Tél : 59 56 74 09

Vends MASTER SYSTEM I + 4 jeux sur manettes + 2 jeux avec pistolet : 600 F. Benjamin Pégeot, 80, rue du Général-De-Gaulle, 90850 Essert. Tél. : 84 21 58 28.

Vends MASTER SYSTEM II (Alex Kidd en mémoire) 150 F. Vends aussi Sonic II, Enduro Racer, Marble Madness, Champions of Europe, Shadow Dancer, Mickey, Alex Kidd II de 50 à 100 F pièce. François Bourreiler, 8, rue Vendémiaire, 70000 Vesoul. Tél : 84 75 23 80

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + Alex Kidd + The Ninja avec notice. Vends aussi Donald Duck, Olympic Gold, Wimbledon, Sonic, Alien III, Super Monaco GP 200 F pièce. Ou échange le tout contre SUPER NINTENDO + 2 jeux (Super Soccer, Super Strike) + 2 manettes. Guillaume Cuvillier, 6, rue Salvador-Allende, 62330 Berguette. Tél : 21 02 98 60

Vends Galaxy Force et Great Football pour MASTER SYSTEM II 120 F pièce ou 200 F les deux. Nicolas Philippe, 6, rue d'Auvergne, 02680 Grugies. Tél : 23 62 25 07

Vends MASTER SYSTEM II + 6 jeux (Sonic, Alex Kidd, Mickey Mouse, Time Soldiers, Zillion, Battle Out Run) + 2 manettes : 800 F au lieu de 1 650 F. Claire Dauplait, 55, rue Jean-Moulin, 78300 Poissy. Tél : 39 79 29 51

Vends Wonder Boy + Shinobi + Alex Kidd the Lost Star pour MASTER SYSTEM II : 500 F. Possibilité de vente séparée. Teddy Landry, Les Bénits, 74570 Thorens-Glières. Tél. : 50 22 43 07.

Vends MASTER SYSTEM + 2 joypads + 14 jeux (Wimbledon, Indiana Jones, After Burner, etc.), le tout TBE : 1 400 F. Sinon jeux 110 F pièce. Nicolas Arnaud, résidence Pontet-Musset, 33600 Pessac. Tél : 56 45 34 14

Vends MASTER SYSTEM II + Sonic + Alex Kidd : 500 F. Vends aussi Super Monaco GP 160 F. Johann Manoury, 2, allée des Dahlias, 93140 Bondy. Tél. : 48 48 11 77

Vends jeux 100 F pièce ou échange contre jeux MEGADRIVE (Sonic II, Mickey, Chuck Rock, Fatal Fury, etc.). Younès Benberkane, 13, rue Paul-Demange, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél : 46 32 53 07

Vends MASTER SYSTEM II + Dick Tracy + The Ninja + Chuck Rock + Tom et Jerry + Wonder Boy III + Astérix + 1 manette : 1 200 F. Alexandre Bourdillat, 65, rue Louis-Pergaud, 39000 Lons-le-Saunier. Tél : 84 45 10 84

Vends MASTER SYSTEM II + 6 jeux (Sonic, Alex Kidd, After Burner, etc.) + 2 manettes : 800 F. Possibilité de vente séparée. Mickael Bocquet, 30, rue la Tricanderie, cidex 2033, 41200 Romorantin. Tél : 54 76 42 06

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + 10 jeux dont 2 en mémoire (Astérix, Mickey, Rambo, etc.) : 1 200 F. Bruno Poiret, 4, place des Tilleuls, 60700 Pont-Sainte-Maxence.

Vends MASTER SYSTEM II 200 F + 5 jeux (Moonwalker, Super Monaco GP I et II, Dynamite Dux, Italia 90) 100 F pièce + Control Stick 50 F. Rennes et environs seulement. Stéphane Boyer, 19, rue du Verger, 35520 La Chapelle-des-Fougeretz. Tél : 99 64 43 09.

Vends MASTER SYSTEM + Nang On en mémoire + 6 jeux + manette + Rapid Fire. Frédéric Uguet, Le Prato, bât. E, avenue La Barron-Mariani, 20250 Corte (Corse). Tél : 95 46 06 46.

Vends MASTER SYSTEM + 5 jeux (Ghouls'n Ghosts, Back to the Future, etc.) : 700 F à débattre. Ou échange contre NES ou GAME GEAR + jeux. Karl Marliot, 6, esplanade Rémi-Pellot, 51100 Reims. Tél : 26 09 40 08

Vends Space Harrier, F-16 Fighter, After Burner, R-Type, Thunder Blade : 1 000 F le tout. Vends aussi Shadow of the Beast 250 F. Time Soldier en prime à chaque fois. Daniel Dubois, 52, résidence Bois-du-Rietz, 62460 Divion. Tél : 21 53 54 25

Vends Golden Axe 70 F. Pierrick Lecomte, 220, allée des Mimosas, B3130 La Garde. Tél : 94 08 35 75

Vends Ghouls'n Ghosts, Battle Out Run, Shinobi, Altered Beast, Sonic, Castle of Illusion, Spiderman de 100 à 220 F pièce. Urgent ! Guillaume Treins, 11, résidence Delbarre, 84250 Cambo-les-Bains. Tél : 59 29 76 19

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 5 jeux (Ghost House, My Hero, Enduro Racer, Shinobi, Alex Kidd in Shinobi World). Cyril Perraut, Le Petit-Cevoz, 73520 Saint-Béron. Tél : 76 31 11 78.

Vends Power Strike 80 F. Jean-François Gutowski, 47, rue du Pont-sur-Sambre, 59570 La Longueville. Tél : 27 66 09 73

Vends Alex Kidd in Shinobi World, Alien Syndrome, Aztec Adventure, After Burner 50 F pièce. Michael Largillet, 165, rue Michelet, 59111 Bouchain. Tél : 27 35 81 55

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + 4 jeux : 500 F. Ryad Ziad, 1, avenue Anna-de-Noailles, 95200 Sarcelles. Tél : 39 94 42 63.

Vends MASTER SYSTEM + Alex Kidd + Sonic + World Grand Prix : 400 F. Fabien Ménard, 71, rue Appioux-Jouffray. Tél. : 74 95 51 98

Vends jeux 75 F pièce. Stéphane : 11, rue de la Croix-Rouge, 34800 Clermont-l'Hérault. Tél : 67 88 00 40 (heures de repas)

Vends jeux MASTER SYSTEM. Contacter Denis Lacour au 50 71 77 60 (Haute-Savoie)

Vends Bank Panic et Rescue Mission ou échange contre adaptateur voiture ou Sonic. Guillaume Malitte, Margnac, 67140 Compreignac. Tél. : 55 71 32 70

Vends The Ninja, After Burner 170 F pièce, Vigilante et Double Dragon 180 F pièce, Fantasy Zone 150 F. David Verdeau, 7, avenue du Général-De-Gaulle, 33910 Saint-Denis-de-Pile. Tél : 57 84 29 98

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + joystick + 12 jeux (Sonic I et II, Chuck Rock, Psycho Fox, Zillion II, Mickey Mouse, etc.) : 1 450 F (valeur réelle 3 500 F). Grégory Roose : 3, rue Mathieu-des-Ursins, 84140 Montfavet. Tél. : 90 32 02 28

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + Alex Kidd + Sonic II : 500 F. David Lavenant, 61, allée Fanny-Dewerpe, 93100 Montreuil

Vends Cyber Shinobi 70 F, World Soccer, Double Hawk, The Ninja, After Burner 60 F pièce, Lord of the Sword sans boîte 50 F. Vends aussi MASTER SYSTEM + 2 jeux inclus (Alex Kidd et Hang On) : 170 F, port en sus. Julien Demoinerie, 19, avenue de Longjumeau, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : 69 04 39 97 après 19 h

GAME GEAR

Vends GAME GEAR + loupe + Sonic 2 + Global Gladiator à 1 190 F. Téléphoner à Alex au 20 50 45 95

Vends GAME GEAR + 6 jeux (Sonic 1 et 2, Tazmania, Streets of Rage, Prince of Persia, Wonderboy, The Dragon Trap) + adaptateur + battene + câble pour jouer à deux. Prix : 2 490 F à débattre. Lionel Fontaine, 10, rue des Genêts, 34830 Jacou. Tél : 67 59 28 91

Vends GAME GEAR en TBE + 5 jeux avec boîtes et notices + loupe + adaptateur secteur + câble Gear to Gear + 3 revues. Prix : 1 250 F, ou échangés contre NEO GEO + 1 ou 2 manettes + 1 ou 2 jeux de baston (World Heroes 1 ou 2). Olivier Genlinso : 29, boulevard Colbert, 92160 Anthony. Tél. : 46 68 68 25

Vends jeux GAME GEAR : Donald (sans boîte) 100 F, Olympic Gold 100 F, Chess Master 80 F, Streets of Rage 110 F. Jean Goudounèche, 143, cours de la Marne, lycée Eiffel, BP5, 33031 Bordeaux. Tél : 56 92 81 55.

Vends jeux GAME GEAR : G-Loc 120 F, Shinobi 140 F et Sonic 2 à 150 F et adaptateur Gear-Master 50 F. Fabrice Fucci, péage de Vizille, 38220 Vizille. Tél : 76 78 99 43

Vends GAME GEAR + 6 jeux (Sonic 1 et 2, Shinobi 1 et 2, Mickey, Columns) + 6 piles rechargeables + adaptateur secteur pour 1 500 F à débattre. Tout en TBE. Nicolas Dernier, 5 bis, boulevard Duburcq, 77220 Tournan-en-Brie. Tél. : 64 25 39 22

Vends GAME GEAR + jeux (Prince of Persia) avec notices, encore sous garantie (11 mois) : 550 F. Contacter Vincent au 69 38 55 01, entre 17 et 21 h.

Vends jeux 150 F pièce ou 650 F les 5. Vends aussi adaptateurs et loupe (prix à débattre). Paul Goulpié : 1494, route du Plantaurel, 31660 Labarthe-sur-Lèze. Tél : 61 08 03 50

Vends GAME GEAR + 5 jeux (Lemmings, Monaco GP, Mickey, Olympic Gold, Columns) + adaptateur/allume-cigares + adaptateur secteur + adaptateur MASTER SYSTEM : 1 000 F. Sinon GAME GEAR + 1 jeu au choix : 500 F. Jean Pierrick, rue des Bignettes, 14610 Fontaine-Henry. Tél : 31 60 04 33

Vends GAME GEAR + Columns + Sonic + battene + adaptateur secteur + big window + sacoche : 1 000 F. Laurent Manificat, résidence de la Sûre, La Busse, 38500 Voiron. Tél : 76 55 03 28 (heures de repas)

Vends GAME GEAR (92) + 5 jeux (Columns, Olympic Gold, Tom et Jerry, McDonald Land, Bart Simpson) avec boîtes et notices + adaptateur : 1 200 F à débattre. Région lyonnaise uniquement. Contacter Emerick Laurent au 78 26 90 80

Vends Sonic II, Super Off Road, Super Monaco GP, Global Gladiators 180 F pièce et Sonic I 120 F. Sinon le tout 750 F. Sébastien Colasse, 1, route de Vallière, 23500 Felletin. Tél : 55 66 49 69

Vends GAME GEAR + 3 jeux. Faire propositions. Contacter Stéphane Mavropoulos au 44 24 74 05

Vends Super Kick Off TBE (avec boîte et notice) de 190 à 205 F. Alexandre Cullener, 13, rue des Lilas, 91160 Longjumeau. Tél : 69 09 56 54.

Vends Master Gear TBE 150 F. Raphael Le Traon, Kerdalaes, 29860 Bourg-Blanc. Tél : 98 84 50 43

Vends GAME GEAR + Columns + Chuck Rock + loupe + adaptateur secteur + housse + MASTER SYSTEM II + Alex Kidd : 1 000 F. Ou échange le tout contre MEGADRIVE fr + 2 ou 3 jeux. Georges Lagarde, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : 45 93 80 26 ou 30 38 77 48 après 18 h

Vends nombreux jeux. Stéphane Tréton, 24, rue des Forges, 53410 Port-Brillet. Tél : 43 68 82 46

Vends GAME GEAR + 8 jeux TBE avec boîtes et notices (Shinobi I et II, Streets of Rage, Sonic I et II, Chessmaster, Ninja Gaiden, Tazmania) : 1 950 F. Sinon 170 F le jeu sauf Sonic I 150 F. Arnaud Sgard, 13, rue Frédérick-Ferrand, 25200 Montbéliard. Tél : 81 94 95 94

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + loupe + batterie + étui + Sonic II + Terminator + G-Loc + Columns + Chase H.Q + Olympic Gold + Monaco GP, le tout TBE avec boîtes et notices : 1 100 F. Patrick Amen, 28 A, route de Rimsdorf. Tél. : 88 00 27 15.

Vends GAME GEAR + 10 jeux (Sonic II, Donald Duck, Kick Off, etc.) + AC adaptateur : 1 200 F. Alexandre Le Loup : 5, place Longchamp, 67550 Vendenheim. Tél. : 88 69 59 06

Vends Donald 100 F, Crystal Warriors et Defender of Oasis 120 F pièce. Philippe Beer-Gabel, 25, rue Louis-Moreau, 91150 Etampes. Tél : 64 94 88 33

Vends GAME GEAR 600 F. Philippe Lemaire : 70, bd Joffre, 38000 Grenoble. Tél : 76 50 33 45 après 18 h

Vends Sonic II. Contacter Denis Lacour au 50 71 77 80 (Haute-Savoie)

Vends Super Kick Off état neuf 250 F. Olivier Dussupt, Groupe scolaire de Méons, 42000 Saint-Etienne. Tél : 77 25 65 37.

Vends GAME GEAR + Indiana Jones + Ninja Gaiden + Batman Returns + Columns + Ax Battler + Sonic I + Dragon Crystal + Mickey Mouse + Aleste + Super Monaco GP : 1 500 F à débattre. Demander Jérémy Fichet au 49 82 45 48

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + adaptateur MASTER SYSTEM + 16 jeux : 5 000 F à débattre. Hervé Rammo, 6, rue des Forgerons, 67990 Osthoffen. Tél : 88 96 15 81 après 19 h

Vends GAME GEAR TBE + adaptateur secteur + loupe + 3 jeux (Sonic, Shinobi II et Lemmings) : 1 000 F. Prix à débattre si vente séparée. Mounir Sardi : 3, rue de la Justice, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48 21 54 01.

Vends Slider, Mickey, Columns 150 F pièce. Ou échange possible contre jeux MEGADRIVE. Elodie Besanger, 69, rue de Béthune, 59000 Lille. Tél : 20 54 83 34

NEC

Vends CORE GRAFX (Noël 91) + 3 jeux (Liquid Kids, R-Type 1, Cyber Core) + tips + câble chaîne hi-fi/Core Grafx. Le tout 700 F à débattre. Geoffroy Parent, 7, rue de Piétre, 62840 Laventie. Tél : 21 26 56 11.

Vends pour NEC PC ENGINE Blodia et Super Volleyball 100 F le jeu ou échangés contre PC Kid 2. Mickael Clochard, 19 bis, rue de Kerfichant, 56100 Lorient. Tél : 97 87 63 98.

Vends NEC SUPER GRAFX + 12 jeux + 2 manettes ou à échanger contre MEGADRIVE ou SUPER NES. Stéphane De Jesus, 1, rue Toni-Polotti, 54350 Mont-Saint-Martin. Tél : 82 24 65 70, après 17 h

Vends NEC PC ENGINE + 1 paddle + 2 jeux : 400 F. Vends aussi PC Kid 3 et PC Denjin 300 F l'un (état neuf). Matthieu Huftier, 41, rue des Ramoniers, 59310 Coutiches. Tél : 20 84 74 58

Vends 6 jeux NEC : Power Eleven, Final Lap Twin, F1 Circus, Moto Roader, Red Alert, Niagary Trend. Pierre-Marc Vignaud, 40, quai Sully Challes, 12100 Millau. Tél : 65 78 15 85, demander Mustapha qui transmettra.

Vends NEC + 6 jeux : 1 200 F. Christophe Bouclé, 45, avenue du Général-De-Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél : 60 05 45 73

Vends, échange et achète jeux NEC à bas prix. Franco Ramundo, 19/24, rue de la Roseraie, 59300 Valenciennes. Tél : 37 42 22 85

Vends, échange jeux NEC CORE GRAFX et recherche docs sur tous jeux NEC. Stéphane Treton, 24, rue des Forges, 53410 Port-Brillet. Tél : 43 68 82 46.

Vends, achète, échange jeux NEC. Philippe Lemaire, 70, bd Joffre, 38000 Grenoble. Tél : 76 50 33 45 après 18 h

Vends jeux NEC PC ENGINE GT : Adventure Island, Twin Bee 250 F pièce, Cyber Core 200 F et Super Water Bomb 260 F. Prix à débattre. Maurice Baudoin, routes des Brandes, 17890 Chaillevette. Tél : 46 36 60 55.

NEO GEO

Vends Fatal Fury sur NEO GEO à 590 F. Julien Castets, 7, boulevard de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél : 48 76 99 74 (soir)

Vends NEO GEO état neuf (1 an) + 1 manette + Robo Army. Prix : 1 650 F. Stephane Régent, chemin de la Fontaine-Saint-Raoul, 56380 Guer. Tél : 97 75 80 89

Vends Fatal Fury 950 F et Super Sidekicks 900 F, les deux TBE. Jacques Bonnis, 80, rue Paul-Mazy, 24000 Périgueux. Tél : 53 53 05 23.

Vends, achète, échange jeux NEO GEO. Strasbourg et région uniquement. Christophe Lejeune, 51, rue de Mulhouse, 67100 Strasbourg. Tél : 88 34 58 33

Vends Eight Man, Burning Fight, Soccer Brawl, Magician Lord, World Heroes II + cartes Jamma. Franco Ramundo : 19/24, rue de la Roseraie, 59300 Valenciennes. Tél. : 27 42 22 85

Vends NEO GEO + Burning Fight + Fatal Fury + 2 manettes + Memory Card : 2 500 F (valeur réelle 4 200 F). Sébastien Faick, 73, avenue Hoche, 93270 Sevran. Tél. : 43 85 21 89

Vends NEO GEO + 2 joypads + Memory Card + Fatal Fury + Nam 75 + King of the Monster + Baseball Star 2020 : 3 800 F. Lionel Barthélémy, 79, rue des Charmilles, 67400 Illkirch. Tél : 88 67 18 31

Vends NEO GEO + 2 jeux + 2 manettes : 3 000 F. Eric Mane, 1, rue du 11-Novembre, bât. 1, appt 10, 78520 Limay. Tél : 30 92 94 84

Vends NEO GEO + 4 jeux (3 Count Boot, Ninja Commando, World Heroes et Burning Fight). Prix à débattre. Julien Dauvercham, 8, rue Esther-Cuvier, 93260 Les Lilas. Tél. : 48 97 49 79 (fax : 49 72 06 86)

Vends NEO GEO sous garantie + Burning Fight + Fatal Fury + 1 manette : 1 900 F (frais de port en sus). Teddy Loiseau, 14, rue des Peupliers, 41000 Blois. Tél : 54 42 41 77.

Vends NEO GEO + 2 manettes + Memory Card + Magician Lord + Super Sidekicks : 3 000 F. Lionel Lanvin, 406, avenue Philippe-Bur, 77550 Moissy. Tél : 60 60 59 69

ATARI

Vends une dizaine de jeux LYNX (Toki, Shadow of the Beast...) entre 50 et 200 F. Pascal Loubet, 2, boulevard de Friedberg, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél : 49 30 63 00

Vends LYNX + adaptateur + 3 jeux (Rygar, Paperboy, Slime World) TTBE, 650 F. Jérémy Cerceau, 55, rue Paul-Fort, 37300 Joué-les-Tours. Tél : 47 53 50 40.

Vends ATARI 2600 + 2 manettes + 8 jeux (MS Pacman, Ghostbusters, Solaris, Pole Position, Jungle Hunt, Tennis, Space Invaders, Football) : 700 F ou 50 F le jeu, à débattre. Thibault Lartige, 26, rue de Hérédia, 59880 Saint-Saulve. Tél : 27 42 31 02

Vends ATARI 1040 STE en TBE + jeux (beaucoup) + prise double densité + souris. Le tout 1 500 F à débattre. Stéphane Darmengeat, 37/39, rue Daguerre, 93370 Montfermeil. Tél : 43 51 18 03

Vends LYNX II en panne sous garantie (Noël) : 300 F. Avec Kung Fu : 450 F. Ou échange contre 1 ou 2 bons jeux MEGADRIVE. Christophe Soulier, Le Maupas, 61190 Tourouvre. Tél : 33 83 60 51 après 18 h en semaine et après 16 h 30 le week-end

Vends LYNX II + Batman Returns + Rampart, le tout TBE : 500 F. Louis-Philippe Marrachinho, 2, rue Alfred-de-Musset, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78 41 16 67 après 17 h 30

Vends ATARI 2600 + 3 jeux (Space Invaders, Volleyball, Soccer) + adaptateur : 300 F à débattre. Céline Germack, rue de la Vallée, 80260 Poulainville. Tél : 22 43 54 75 après 17 h

Vends LYNX TBE + câble ComLynx + notice + 3 jeux : 750 F. Ou échange contre 2 jeux SUPER FAMICOM ou SUPER NINTENDO (Dragon Ball Z II, World Heroes ou Sonic Blastman, Dasert Strike, Bubsy, Fatal Fury, Tiny Toon) + adaptateur japonais. Guillaume Dubost, 60, rue d'Avon, 77300 Fontainebleau. Tél : 60 72 53 71.

ACHATS

SUPER NINTENDO

Achète sur SUPER NINTENDO adapteur pour jeux US et japonais de 50 à 100 F. Jonathan Rollet, rue des Terres-Blanches, 84480 Bonnieux. Tél : 90 75 87 49.

Cherche sur SUPER NINTENDO Dragonball Z I (jeu de rôle) sur SFC avec boîte et notice en TBE à 480 F (frais de port compris). Bruno Thomas, 23 bis, avenue du Lapin-Blanc, 13008 Marseille. Tél : 91 73 13 08

Achète sur SUPER NINTENDO Dragonball Z II d'occasion avec livret à prix raisonnable. Thomas Bohbot, 24, boulevard de la République, 92100 Boulogne Billancourt. Tél : 46 20 25 77.

Achète pour SUPER NINTENDO Actraiser, Magical Quest, Joe and Mac à 200 F avec livret. Germain Grégory, 25, cours du Buisson, 77186 Noisiel. Tél : 40 06 43 32

Cherche sur SUPER NINTENDO Dragonball Z 2, Ranma 1/2 I ou II, jeux de baston (sauf SF II) en bon état autour de 400-450 F. Vends aussi Mario Paint 270-300 F. Antoine Huder, 50, avenue du Colonel-Fabien, 93100 Montreuil. Tél : 48 57 12 84

Recherche Super Pro Fighter pour SNES. Prix : 2 000 F environ. Ranm Benbraham, 49 ter, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél : 40 38 94 55

Recherche désespérément pour SUPER NINTENDO le livret en français d'Actraiser et aussi correspondant(e)s pour échanger astuces sur SNIN. Mathieu Bottke, chemin du Pigné, 81540 Sorèze. Tél : 63 74 19 72

Achète pour SUPER NINTENDO Dragonball Z II à 350 F ou échangé contre Mario Kart (sans boîte) + 50 F. Jean-Claude Hulmann, 27, rue Noche, 62800 Liévin. Tél : 20 96 80 13 (après 17 h)

Achete pour SUPER NINTENDO Desert Strike et Dragonball Z I ou II. Appeler Matthieu Coquerel au 24 54 36 62 (08380 Auge)

Recherche cassettes SUPER NINTENDO : Street Fighter Prime Turbo, Final Fight I et R. Patrick Colling, 2, rue Prince-Henri-Hessdorf, GDD Luxembourg. Tél : 33 17 64

Achète pour SUPER NINTENDO Pro Action Replay maxi 300 F et Super Formation Soccer 200 F, Tiny Toon 250 F, ou échengés contre Zelda III et Addams Family (US). Nicolas Tann, 40, avenue Jourdan, 17100 Saintes

Achète Dragon Ball Z II 200 F et n° 1 de Player à bon prix. Rodolphe Gonzalès, 97, rue Georges-Le Du, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél : 60 88 12 26

NES

Achete F-15 Strike Eagle 150 F. Urgent ! Erwan Jaffry, 4ème R.D., 1er Escadron, 51401 Mourmelon-le-Grand

Achète Shadowgate 200 F. Nicolas Varlot, 24, rue-Albert-Joly, 78000 Versailles. Tél : 30 21 28 42

Achète Megaman 100 F maxi. Rodolphe

Tessier : 95, rue des Pins-Francs, 33200 Bordeaux-Caudéran. Tél. 56 57 91 18 de 19 à 20 h

GAME BOY

Achète jeux GAME BOY de 50 à 70 F · Tiny Toon, Tom et Jerry, Asterix, Ouck Tales, Addams Family, Talespin, The Flinstones. Hélène Clerc Canmel, 22130 Languenan

Achète Final Fantasy II 120 F maxi Contacter Charles Mauger au 33 24 15 31 MEGADRIVE

Achète sur MEGADRIVE Winter Challenge à prix raisonnable (de 150 à 200 F). Uniquement sur Seine-et-Marne. Vincent Desdoit . 13, rue Paul-Valéry, 77000 Melun Tél . 60 68 28 96

Achète MEGADRIVE + 2 jeux + 2 manettes 600 F, ou échange MEGADRIVE + 2 manettes + 8 jeux contre ATARI 520STF + 20 jeux + manettes Denis Bobineau . 21, rue Centrale, Saint-Pezenne, 79000 Niort. Tél. : 49 09 59 25.

Achète MEGADRIVE + 1 ou 2 jeux 700 F Ou propose en échange NEC CORE GRAFX + 9 jeux Gabriel Verdet 29, domaine de la Cyprière, 13320 Bouc-Bel-Air Tél 42 2 58 55.

Achète King's Bounty 100 à 175 F et Pro Action Replay (prix à débattre) Urgent ! Mickaël Ducourant : 1, rue des Deux-Carrefours, 91630 Marolles-en-Hurepoix Tél. 64 56 22 78

Achète MEGADRIVE + jeux 500 F maxi Karl Marliot 6, esplanade Rémi-Pellot, 51100 Reims Tél 26 09 40 08

Achète MEGADRIVE + 1 jeu + 2 manettes de 700 à 800 F Cédric Laclau route de Saubrigues, 40390 Saint-André-de-Seignanx. Tél 59 56 74 09

Achète MEGADRIVE fr. + 1 hit · 700 F. Recherche aussi Bulls vs Lakers ou Team USA Basketball à 200 F maxi. Julien Gauthiez . 35, rue Alsace-Lorraine, 43200 Yssingeaux. Tél · 71 59 00 80

GAME GEAR

Achète GAME GEAR en très bon état + 1 ou 2 jeux + adaptateur secteur si possible, le tout pour 500-650 F Mathieu Caudrelier · 54, rue Carnot, 93130 Noisy-le-Sec Tél 48 45 53 45

Achète GAME GEAR + jeux dont Columns obligatoirement + adaptateur secteur si possible à 700 F maxi Elodie Frigot 7, impasse des Ecuyers, 64140 Lons (près de Pau) Tél · 59 32 03 81

Achète jeux récents 100 F pièce Elodie Frigot 7, impasse des Ecuyers, 64140 Lons (région de Pau) Tél 59 32 03 81 le week-end (en semaine, possibilité de rendez-vous à Bordeaux)

Achète adaptateur secteur 100 F maxi, battery pack à moins de 200 F Damien Catteau · Petite-Rue, 72490 Bourg-le-Roi. Tél. : 33 26 82 17.

MASTER SYSTEM

Achète sur MS Ghouls'n Ghosts de 50 à 100 F Yann Plazen 268, route du College-Begoux, 46000 Cahors Tél 65 22 50 33

Achète jeux de baston recents (avec boîtes et notices) 100 F pièce Michaël Rebali Les Landes-lès-Pellinches, 87520 Veyrac. Tél . 55 03 54 04.

NEC

Achète jeux NEC CORE GRAFX ou SUPER GRAFX Jackie Chan, Hit the Ice, Aldynes, Strider, 1941 à 120 F Michael Carbonl 5, rue de la Coutellerie, 95300 Pontoise Tél 30 32 77 81.

Recherche pour NEC PC ENGINE Super Star Soldier ou Gunhed 200 F maximum le jeu Recherche joypad NEC pour environ 150 F Mickaël Clochard 19 bis, rue de Kerfichant, 56100 Lonent. Tél 97 87 83 98

Achète jeux NEC F1 Circus, Out Run, F1 Triple Battle, Super Volleyball, Prince of Persia, Formation Soccer Stéphane De Jesus 1, rue Toni-Polotti, 54350 Mont-Saint-Martin Tél. 82 24 65 70, après 17 h

Recherche Formation Soccer, Final Match Tennis et différents jeux de sport (Super Volleyball, etc.). Possibilité d'échange Urgent ! Paul Péronnet . 37, rue Baudin, 03000 Moulins Tél : 70 46 64 17

NEO GEO

Achete jeux NEO GEO à 450 F pièce . Sangoku, Ninja Commando (avec notice si possible) Monique Leplace : rue René-Fonck, 80550 Le Crotoy. Tél 22 27 07 06, de 14 à 17 h, sauf week-end et lundi.

Achète Memory Card et manette à prix raisonnables. Achète aussi et échange divers jeux NEO GEO. Contacter Ludovic Dec au 28 65 53 73 (Nord)

Achète Joy Joy Kid Puzzled 300 F port compris Julien Wyart 31, avenue Francis-Tattegrain, 62600 Berck Tél . 21 09 12 13.

Achète NEO GEO + 2 manettes + World Heroes II + Samourai Shodown ou autres jeux. Ou propose en échange MEGADRIVE + 6 jeux + NES + 6 jeux (Road Rash, Mano II, Mickey, etc.) Bruno Bissot 25, rue Albert-Cousin, 01750 Saint-Laurent-sur-Saône Tél : 85 38 33 43 avant 20 h.

Recherche NEO GEO + jeux Thierry Sureau 6, bd Ernest-Girault, 91290 Arpajon Tél 60 83 07 11

Achète NEO GEO bon état + manette 1 000 F Johann Lardit 66, avenue de la Sablière, 94450 Limeil-Brévannes Tél 45 99 25 41

ÉCHANGE

SUPER NINTENDO

Échange jeux SUPER NINTENDO · Space Megaforce (US), Road Runners (US), Mario IV, F-Zero, Best of the Bast (US) contre WWF, Mansell's GP, Bulls vs Blazers, F1 Pole Position, Bob, Jimmy Connors, Blues Brothers Pierre Marchal 2, rue Lieutenant-Cotelle, 5070 Le Roux, Belgique. Tél . 071 71 19 82, le week-end

Échange jeux SUPER NINTENDO . Mickey Magical Quest, Another World, Prince of Persia, Tiny Toon, Super Ghouls and Ghosts, contre Super Swiv, Parodius, Super Star Wars, King Arthur's World (vente possible) Didier Dell'Aitante 9, Grand rue, 30000 Nîmes Tél 66 76 18 60, le soir

Échange jeux SUPER NINTENDO : Super Mario et Another World contre Super Star Wars, Out Run ou Starwings. Vincent Gauthier 13 bis, rue Maryse-Bastié, 91290 Arpajon Tél 64 90 32 22

Échange Bulls vs Blazers contre Starwing, Zelda III ou Actraiser Sylvie Sindt 248, Jardins-de La Buisse, 38500 La Buisse Tél 76 55 02 34 (heures de repas)

Échange Valken, Batman's Return, Road Runner (US), Zelda III, etc., contre Alien III, Pocky and Rocky, Ranma 1/2, Dragon Ball Z II, Bubsy, Starfox, Pop'n Twin Bee ou Parodius Sinon vends de 200 à 300 F pièce Sofiène Boumaza 3, rue des Beaux-Tailleurs, 38000 Grenoble Tél 76 51 80 40

NES

Échange NES + 7 jeux (Super Mario III, Zelda II, Marble Madness, Track and Field II, etc.) + pistolet + revues contre MEGADRIVE + 2 manettes + 2-3 jeux, si possible Spatterhouse ou Sonic 2, ou vends le tout 900 F Anthony Goulian Villeneuve-Piriou, 56520 Guidez Tél . 97 65 30 02

Échange console NES (sous garantie) + 2 manettes + pistolet ainsi que 2 jeux inclus, Super Mario et Ouck Hunt contre 5 jeux MASTER SYSTEM Guy Nomine · 3, rue aux Pois, 77130 Montereau

Échange NES avec 5 jeux (Mano Bros, Duck Hunt, Bionic Commando, Silent Service, Dragonball) et le NES zapper, contre GAME BOY avec 7/8 jeux Jean-Michel Bard 1, avenue Maréchal-Leclerc, 01200 Ballegarde-sur-Valserine

Échange NES + 2 manettes + 1 manette d'avion + Mario Bros II et une MASTER SYSTEM avec le jeu Tennis + 1 manette contre MEGADRIVE + 2 manettes avec Sonic (ou avec un autre jeu) Frédéric Parisot 4, square Cune, appartement 361, 77100 Meaux Tél 64 33 66 82, après 18 h 30

GAME BOY

Échange sur GAME BOY Jordan vs Birds et Spiderman contre Megaman 1 ou 2, SML II, Kirby's Dreamland ou Radar Mission Dans le Sud uniquement. Stéphane Cletz . lotissement Vert Estérel, 43, avenue du Val-des-Arches, 83600 Fréjus Tél . 94 44 25 86, à partir de 17 h 30

Échange GAME BOY + 5 jeux (Mano Land, Double Dragon I et II, Tortues Ninja et Tetris) avec les écouteurs, contre Dragonball Z 2 sur SUPER NINTENDO Patrick Vainqueur : 5, impasse Georges-Méderic, 94000 Créteil. Tél 43 99 40 84

Échange Megaman, Robocop, Super Mario Land, Gremlins II, F1 Race, Gargoyle's Quest Faire propositions. Cyrille Bruneau 56, rue du Général-Leclerc, 27950 Saint-Marcel Tél 32 51 20 20 le samedi et le dimanche

Échange Qix (GB) contra adaptateur US/jap pour SUPER NINTENDO Sinon vends de 100 à 130 F (port en sus). Pierre Brasseur : 4, place Guy-Patin, 60650 Hodenc-en-Bray Tél. 44 04 80 66 de 19 à 20 h 30

MEGADRIVE

Échange sur MEGADRIVE Ecco Nicolas Momot 11, rue Rosset, 51100 Reims Tél. : 26 87 60 25

Échange jeu MEGADRIVE Alien 3 contre Street Fighter II sur SUPER NINTENDO. Cyril Millier · 11, rue Serge-Laverdure, 95670 Marly-la-Ville

Échange ou vends sur MEGADRIVE Fatal Fury 350 F ou contre Turtles IV, Sunset Riders, King of Monsters, Flinstones, BOB, Micro M ou Bubsy. Ghislain Foulachon 26, rue Diderot, 92130 Issy-les-Moulineaux Tél 46 45 96 30.

Échange Altered Beast contre Kid Chameleon Eric Lopez . 1, place de la Ferme-de-Richemont, 33000 Bordeaux Tél 56 44 90 03

Échange MEGADRIVE + 2 manettes + 10 jeux contre 3 jeux NEO GEO (Fatal Fury II, World Heroes II, etc.). Ou vends le tout 2 000 F (à débattre) Julien Roger Les Rochelets, 18200 Bruère-Allichamps Tél 48 61 07 99

Échange MEGADRIVE + jeux (Sonic, Streets of Rage, World of Illusion) + Street Fighter II Turbo sur SUPER NINTENDO + GAME BOY + jeux (Mano Land, Tetris, Gremlins II, Batman, Double Dragon) contre NEO GEO + 3 jeux ou NEO GEO complète + 1 jeu Donan Yossi : 1, rue Hector-Berlioz, 61200 Argentan Tél. 33 35 85 64

MASTER SYSTEM

Échange MASTER SYSTEM + 2 joysticks + 4 jeux (Alex Kidd, Thunder Blade, E-Swat, Power Strike) contre adaptateur universel pour SUPER NINTENDO + n'importe quel jeu ou le tout vendu 400 F Gael Spileers · 16, place des Jonquilles, Les Terrasses, 13140 Miramas Tél 90 50 06 65.

Échange 3 jeux MASTER SYSTEM · World Soccer, Asterix et Operation Wolf + Light phaser contre NES + Mario III. Florian Lherbette 13, rue de la Vane, 49770 La Meignanne. Tél · 41 32 77 66, après 18 h.

Échange Eswat, Quartet, Enduro Racer ou Wonder Boy contre After Burner, Operation Wolf et World Cup Italia 90 Patrice Lesoen 31, rue de Blois, 28220 La Ferte-Villeuil Tel 37 44 11 67

GAME GEAR

Échange GAME GEAR + prise alimentation + adaptateur Sega + sac banane + 4 jeux (Monaco GP I et II, Sonic, Dragon Crystal). Le tout en bon état avec boîtier et livret contre SUPER NINTENDO + 2 manettes + 2 jeux (dont Zelda III ou SF II) Alain Ngo résidence Horizon de la Plage, 7, avenue Zénatti, 13008 Marseille Tél 91 72 44 27

Échange GAME GEAR + Batman Returns, Indiana Jones, Ninja Gaiden, Mickey, Sonic, Ax Battler, Columns, Dragon Crystal, Aleste, Super Monaco GP contre SUPER NINTENDO + 2 manettes + 1 ou 2 jeux Contacter Jéremy Fichet au 49 82 45 48

Échange Mickey, Terminator II, Nemesis, Hook, Double Dragon II contre Addams Family, Batman Returns, Astérix, Blues Brothers ou Super Hunchback Xavier Manesse 28, avenue de Chalandray, 91600 Brunoy. Tél 69 43 79 07.

L'ARGUS DES JEUX

Depuis le temps que nous recevons des petites annonces, nous sommes devenus des pros du marché de l'occasion. Pour avoir une idée du prix moyen des ventes, nous vous proposons ici le barème « occasion » de *Player One Annonces*.

SEGA

- ***Megadrive*** **: 150 francs pour les nouveautés. 100 francs pour les jeux plus anciens. N'oubliez pas que Sega vend déjà ses « vieux » titres (neufs) à moins de 200 francs.**
- ***Master System*** **: 100 francs pour les nouveautés. De 50 à 80 francs pour les jeux anciens. Là aussi, Sega propose les « vieux » titres entre 100 et 150 francs.**
- ***Game Gear*** **: de 50 à 80 francs suivant l'ancienneté du jeu.**

NINTENDO

- ***Super Nintendo*** **: 250 francs en moyenne, 300 francs pour les hits tels que Street Fighter II, Super Probotector...**
- ***NES*** **: 150 francs les nouveautés ; pour les jeux plus anciens, comptez entre 50 et 100 francs.**
- ***Game Boy*** **: de 50 à 100 francs.**

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Vous pouvez composer votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules.

Rubrique : ❑ ventes, ❑ échanges, ❑ achats, ❑ clubs, ❑ contacts

Console concernée :

Nom et prénom :

Texte de la PA :

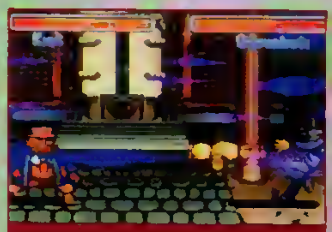
Adresse :

Tél. (facultatif) :

Adressez votre annonce à :
PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex

Super Nintendo

RANMA 1/2



Candleman est un des persos du jeu les plus originaux. Là, il envoie à Casino King un ourson meurtrier. Pourquoi pas !

Lorsque les Japonais nous sortent un jeu de baston tiré d'un dessin animé dans lequel le personnage principal est androgyne, on peut espérer y trouver un déluge de gags. C'est chose faite !

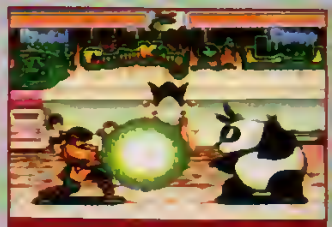
Tout le monde sait que les Japonais sont les ambassadeurs du dessin animé délirant. On reconnaît sans peine leur style grâce aux personnages loufoques et pleins d'humour typiquement nippon . Ranma 1/2 fait partie de cette race peu commune. Ce dessin animé démentiel met en scène un personnage androgyne, Ranma. Il(elle) est entouré(e) d'une horde de fous furieux adorateurs des arts martiaux. Tantôt homme, tantôt femme, c'est dans une ambiance survoltée ou tout le monde se latte que l'on assiste à ses aventures sentimentales (ça doit être dur d'assumer deux sexes en même temps, faudra que je demande à Iggy comment il fait). Il est donc normal que toutes les consoles soient contaminées par ce syndrome bizarre.

Ryogha possède une boule d'énergie comme les deux Ranma. Celle-ci est bien utile et facilement exécutable.

ON A DÉJÀ VU ÇA QUELQUE PART...

Malgré le 1/2 affublé à Ranma, je peux vous l'affirmer, ce jeu n'est pas quatre fois moins bien que Street Fighter II (comprenez si vous savez compter). Car en effet, il s'agit d'un jeu de combat classique où vous pouvez choisir votre perso parmi douze héros du dessin animé. Comme à l'accoutumée, chaque combattant possède des pouvoirs spéciaux et une palette de coups appréciable (bien qu'un peu moins grande que dans SF II). Vous pouvez soit sélectionner le mode « un joueur » qui vous amène à battre tous les persos jusqu'à l'affrontement final avec Happosai, soit le mode « deux joueurs », ou enfin le tournoi personnalisé où vous organisez une compétition avec douze belligérants. C'est assez original et très agréable de pouvoir se latter avec des personnages de dessin animé. Enfin, un menu d'options

L'écran de sélection des joueurs en mode « versus » présente tous les combattants sauf Happosai.



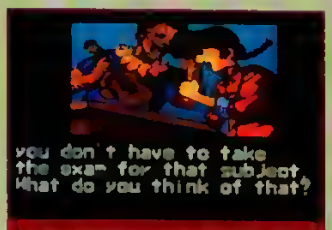
Happosai : « Je suis petit mais costaud, gros balourd ! »

permet de paramétrer de façon très classique les parties. Mais passons à ce qui compte réellement : les combats, quand ça saigne et que les corps meurtris demandent grâce... Place donc au sport ! Après avoir sélectionné le perso qui vous convient et le terrain d'affrontement, vous voilà fin prêt pour la castagne. Ça va chauffer !

UN JEU QUI A DU CARACTÈRE

Ce que l'on peut remarquer tout d'abord, c'est que le maître mot de ce jeu est l'humour. Ça blaste dur, mais les armes employées sont assez originales. Candleman se bat à l'aide d'un ours en peluche, Frederic avec une planchette à pizza, Casino King avec des dés et des cartes... Bref, l'esprit du dessin animé est bien respecté et les délires des personnages fort agréables. Comme on aurait pu s'en douter, les plus forts sont Ranma dans la version mâle et femelle. Ce sont les plus rapides et ils possèdent les coups spéciaux les plus impressionnants. Cela étant dit, j'en vois déjà bon nombre qui vont

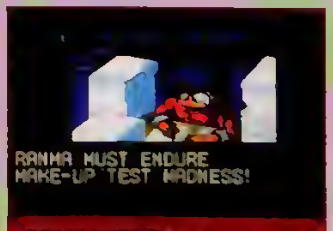
L'écran de sélection en mode « tournoi » vous permet de répartir les douze persos dans deux poules adverses.



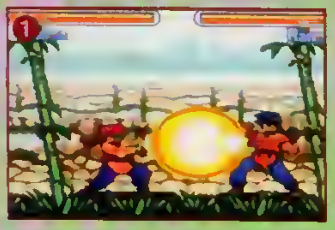
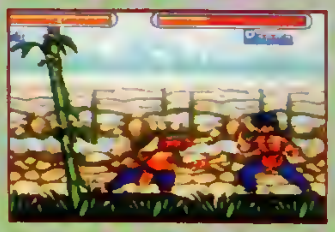
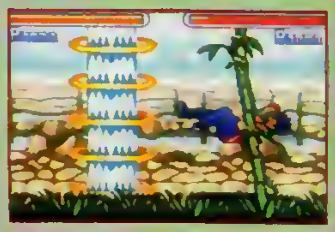
Si Ranma accepte de combattre les autres persos, sa récompense sera d'être exemptée d'examen.

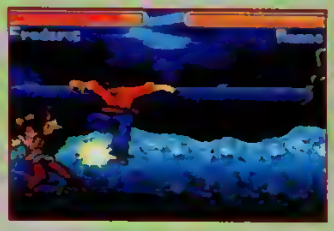
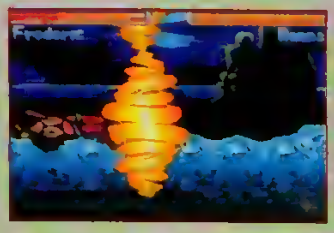
Bon à savoir

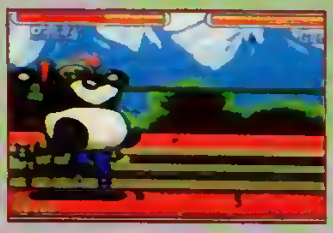
Les personnages à votre disposition sont au nombre de douze. Ils ont chacun leurs coups propres et certains en possèdent plus que d'autres. Les deux Ranma sont les persos les plus balèzes de par leurs coups et leur rapidité. Genma (le panda), à cause de sa carrure, enlève un top dément quand il vous attaque (surtout avec son panda splash). Les combattants comme Casino King, Candleman ou le minotaure ne sont pas très forts et leurs coups sont peu impressionnants. La progression de la difficulté est assez bonne et le choix entre trois niveaux de difficulté permettra à tous les joueurs de s'éclater. Enfin, je tiens à vous indiquer qu'il existe un cheat mode qui permet de jouer avec Happosai dès les premiers niveaux. À la page de présentation, appuyez sur R, X et A en même temps. Laissez les trois boutons enfoncés, choisissez le mode « versus », prenez deux persos, un stage, et là, vous aurez un menu vous permettant de choisir Happosai. C'est magique !



Ranma a perdu le championnat, la punition est monstrueuse, elle doit passer son examen scolaire.

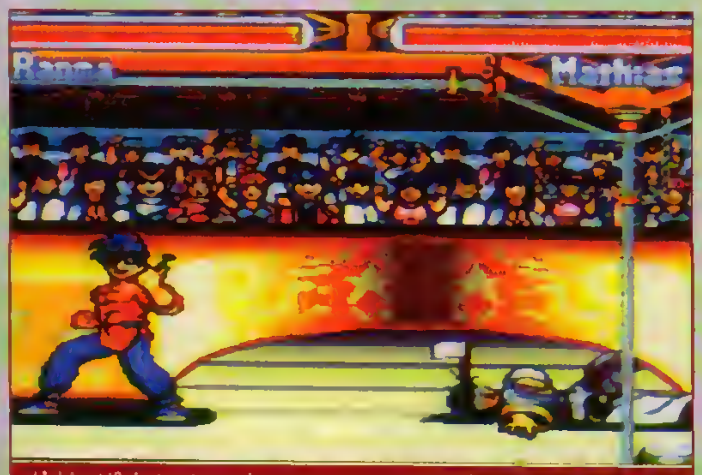





LES COUPS SPÉCIAUX

1) Ranma dans sa version femme est très efficace.
La boule de feu, les poings hyper rapides et le lighting field.
2) Ranma version homme est lui aussi très efficace. Il possède à peu près les mêmes coups que ceux de son homonyme féminin.
3) Genma possède deux coups très efficaces : la charge et le panda splash très... pénétrant !
Frederic utilise une planche à pizza.
4) Enfin, Ryogha lui aussi assure. Avec son earth quake, son coup de boule et sa projection.

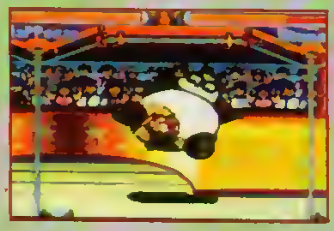
RANMA 1/2



L'objectif de tout combat est, comme vous devez vous en douter, le KO sans concession. Ici, c'est Ranma qui gagne.

Un peu d'histoire

Ranma 1/2 a été créé par Rumiko Takahashi sous forme de mangas. Cet auteur a tout d'abord écrit *Urusei Yatsura* puis *Maison Ikkoku*. Vu le succès de ces deux premiers épisodes, Takahashi a embrayé avec *Ranma 1/2*. Un personnage androgyne qui se transforme alternativement en homme et en femme. Son grand malheur a été de tomber dans une mare maudite où quelques siècles auparavant une femme s'était noyée. La malédiction dictait que la personne qui tomberait dans cette mare se transformerait en femme quand elle serait aspergée d'eau. De là, il devient difficile à Ranma de se laver ! Vous pouvez imaginer les problèmes engendrés par une telle métamorphose. Notamment au niveau des affaires de c... (je veux dire « de cœur », bien sûr), dans le DA, Ranma est confronté(e) à des embrouilles assez démentielles qui rendent les histoires à se rouler par terre.



HAPPOSAI

Si vous osez m'affirmer que tout ce qui est petit est mignon, je vous démontrerai le contraire. Happosai est l'exemple même de la teigne. Il est petit mais assez balèze. Sur la photo du haut, vous le voyez sans peine, par contre, au dessous, il est plus grand que Genma. Why ? Because pouvoir spécial. La troisième photo montre bien que la projection n'est qu'une affaire de volonté et non de force.

me rétorquer que l'on est en présence du énième clone de SF II (surtout quand on sait qu'un des coups d'Adeline s'appelle le dragon punch !). À ceux-là je répondrai que Ranma 1/2, même s'il reprend le même concept, possède tout de même une forte personnalité. Les combats bien qu'un peu lents sont tout à fait agréables. Et bien souvent, les coups spéciaux, de par leur humour, rendent les affrontements moins pro que dans SF II. Par contre, là ou Ranma pèche un peu,

« Quelle souplesse et quelle aisance, Ranma. Mais méfie-toi de Frederic. Elle est du genre pas très calme. »

c'est dans l'intensité des combats. Les coups ne s'enchaînent pas à cent à l'heure, et on a souvent le temps de les préparer d'autant plus qu'ils sont assez simples à réaliser. Les programmeurs du soft ont bien compris ce vieux proverbe chinois du XVe siècle : « Si tu marches dans les pas de celui qui a marché avant toi, tu n'es pas prêt de le rattraper ! » ●

Elwood

« Viens ici, Iggy, que j'te balance un seau d'eau ! »

éditeur	OCEAN
genre	COMBAT
sauvegarde	NON
continue	OUI
notice	NON FOURNIE
difficulté	MOYEN
prix	A B C D E
joueur(s)	1 ou 2

en résumé

Ranma n'a rien à envier à un jeu comme Dragon Ball Z, mais il ne surpasse quand même pas Street Fighter II.

GRAPHISME 85%
Il est assez classe et colle tout à fait à l'esprit du jeu.

SON 75%
Pas transcendant mais honnête.

JOUABILITE 75%
Ranma est un peu trop lent, ce qui nuit à l'intensité des combats.

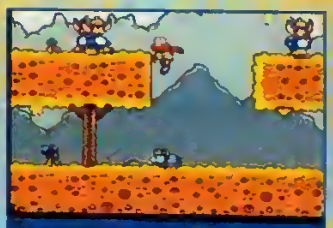
DUREE DE VIE 79%
On s'éclate assez avec ce jeu pour y rester longtemps.

84

100 90 70 60 50 40 30 20 10 0

JAMES POND 3

James Pond nous revient dans de nouvelles aventures placées sous le signe de la folie et de la bonne humeur. Attention néanmoins, ce jeu est à déconseiller aux personnes nerveuses...



Les ennemis sont très divers. Ici, deux sortes de rongeurs : les souris mécaniques et les gros rats à moustache.

Après un premier épisode sympathique et un deuxième beaucoup plus réussi, Mr James Pond récidive en faisant — eh oui c'est possible — beaucoup plus fort. Cet étrange animal que l'on a souvent du mal à déterminer (pour certains c'est une crevette, pour d'autres un poisson... Il y en a même qui le prennent pour un canard ! Nous, on va juste l'appeler par son nom) a décidément plus d'un tour dans son sac.

Ramassez le paquet de bonus qui s'offrent à vous et allez détruire la machine hautement stratégique.

DU FROMAGE ?

Le scénario du jeu, qui part dans des délires socio-économiques ayant pour sujet la lune et la fabrication mondiale du fromage (notre satellite est un énorme gruyère !), annonce d'emblée la couleur. C'est sûr, dans ce jeu, on ne se prend pas au sérieux. Pour contrer une nouvelle fois les desseins maléfiques du Dr Maybe, James Pond se rend donc sur la lune. C'est là qu'il s'aperçoit qu'il a du pain sur la planche.

JUSTE DEUX MOTS : AU SECOURS !

Ce qui frappe d'entrée de jeu lorsqu'on commence à jouer à Operation Starfish, c'est la vitesse à laquelle peut se déplacer James Pond. Amusez-vous à le faire courir le long d'un versant ou sur une pente et vous allez vous apercevoir que Sonic, à côté, tient presque du grand-père rhumatisant. Et si le relief amène James à avoir la tête en bas, ça ne pose pas de problème. Grâce à ses souliers spéciaux, il adhère comme il faut, le bougre. La plupart des niveaux dans lesquels évolue notre héros contiennent un élément culinaire. Fromage, champignons, bananes... Tout pour un repas on ne peut plus équilibré. À l'intérieur de chacun de ces niveaux, il vous faut détruire une machine.

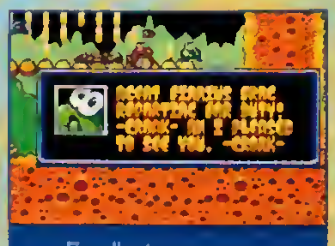
Il a plutôt fière allure ton James Pond non ? Vous ne trouvez pas ? Avec son ballon gonflé sur le torse, il en jette.

Plus vous terminez de niveaux, plus votre aire de déplacement, sur la carte, augmente.

Évidemment, cela ne se passe pas si facilement. Avant d'y arriver, vous devez affronter des foultitudes d'ennemis, vous dépêtrer des pièges du décor... Pour vous aider, vous pouvez utiliser divers objets. De la bombe au pistolet en passant par les ressorts ou le parapluie, ils ont chacun leur utilité. Ce qui est géant dans Operation Starfish, c'est qu'il ne suffit pas d'être un dieu du pad et de se tirer des situations les plus périlleuses (quoique, ça aide), il faut également réfléchir. Et beaucoup. Pour vous sortir de certains endroits, vous allez être obligé de faire fonctionner à plein régime vos neurones (enfin, si vous en avez). Et comme il n'y a pas de temps limité, vous pouvez vous prendre la tête à loisir. Génial, non ? Heureusement pour vous, vous êtes constamment en communication radio avec votre QG. C'est de cette façon que vos supérieurs peuvent vous donner de précieux conseils, histoire de finir ce satané jeu un peu plus vite.

Subtil mélange de Sonic et de Mario, Operation Starfish réussit l'exploit d'en réunir les qualités. Et avec d'autres originalités.

Là, vous ne pourrez pas dire que les programmeurs n'ont pas fait preuve d'imagination.



Excellent, vous venez de rencontrez un agent ami. Il pourra vous être utile plus tard.

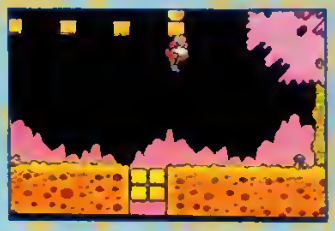
La clé du succès

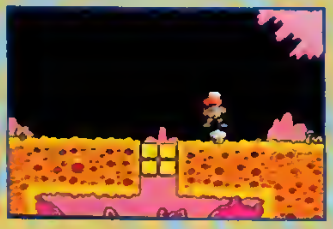
De nombreux blocs bonus sont disséminés dans chaque niveau de ce tortueux jeu. Parfois, ils sont cachés par un élément du décor. À vous de sauter au hasard dans la ramure des arbres pour essayer d'en trouver. Autre possibilité : ils peuvent être invisibles. Pour les faire apparaître, il faut que Pond se trouve juste en dessous et qu'il saute. En recevant un coup de tête, le bloc deviendra visible. Voilà un principe qui fait furieusement penser à Mario. C'est indéniable, les programmeurs d'Operation Starfish se sont inspirés du mégahit de chez Nintendo. Allez, on ne va pas leur en vouloir, leur jeu possède bien assez d'originalités.

Voilà un tableau qui ressemble étonnamment à ceux que l'on peut voir dans Mario. Vous ne trouvez pas ?

MONSTRUEUSEMENT BON

Les séquences hyper speed où James fonce comme un fou sont proprement hallucinantes. Tous les passages prise de tête, les objets qu'il faut savoir utiliser à bon escient, ajoutent une dimension, allez, osons le dire, presque intellectuelle à un pur jeu de plate-forme action. Les décors originaux, les ennemis on ne peut plus hétéroclites apportent une personnalité indéniable à ce jeu qui, décidément, ne ressemble à aucun autre. Et puis





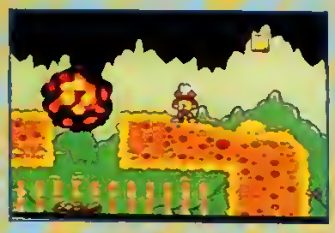
FALLAIT Y PENSER !

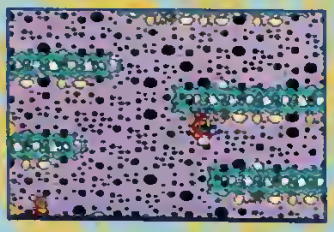
Les problèmes rencontrés dans Operation Starfish paraissent parfois insolubles. Voilà trois exemples de coups vicieux auxquels il n'est pas évident de penser. Les trois premières images vous montrent Pond en train d'essayer d'attraper un bonus sur un bloc trop haut placé. La solution ? Récupérer un objet et monter dessus pour sauter un peu plus haut. Bon, c'est classique. Beaucoup plus fort, les deux images suivantes nous montrent le même Pond, un parapluie à la main, qui saute en l'air, lâche le parapluie, ressaute en l'air pour retomber sur celui-ci (qui est en train de redescendre doucement) et fournir un dernier effort pour atteindre le bloc. Enfin, top ultime, lorsque vous cassez un poste de télévision (?), une espèce de spectre en sort (??) et fait tout pour revenir à l'intérieur de celle-ci. Vous n'avez plus alors qu'à la prendre, monter sur le spectre, et vous servir de celui-ci comme d'un ascenseur.

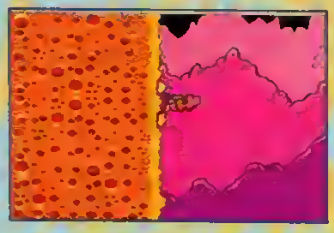
Assez curieux les décors. Et puis les couleurs aussi sont étranges. Enfin, on va quand même dire qu'on aime bien.

Te mine pas

Certains passages doivent être ouverts à l'explosif. Pour les reconnaître, c'est facile. Une grosse caisse de TNT les surplombe. C'est souvent une portion de roche qu'il faut dégager. Pour ce faire, il faut que vous apportiez un bâton de dynamite près dudit TNT. Cette dynamite, vous la trouvez le plus souvent dans un bloc des environs. Jusque-là, on peut se dire que c'est assez facile. Le seul truc, c'est qu'une fois l'explosif entre vos petites mimines, la mèche s'allume et vous n'avez plus que quelques secondes pour vous en débarrasser. À vous, alors, d'agir le plus vite possible. Un jeu dangereux, mais souvent indispensable.







LA PESANTEUR ! KÉSACO ?

Ce qu'il y a de plus fou quand même dans ce jeu, c'est que le petit James défie les lois de la pesanteur en s'agrippant aux parois les plus abruptes sans aucune difficulté. Regardez-le, marcher normalement ou bien la tête en bas ne lui pose aucun problème. Étonnant. Remarquez, il faut dire que la faible densité de la lune et ses chaussures spéciales y sont pour quelque chose.

il y a des détails qui ne peuvent laisser indifférent. Par exemple, la bataille qui oppose notre cher Pond à un crapaud géant est mémorable. S'il se fait attraper par la langue gluante du mastodonte batracien, ce dernier essaie de l'avaler puis, ne réussissant pas, le recrache dédaigneusement en poussant un rot sonore. Drôlatique.

James Pond 3 Operation Starfish est un jeu excellent. Sa difficulté assez ahurissante (il est très long et il n'y a pas de continue) en rebu-

Voici un crapaud mutant auquel il vaut mieux ne pas se frotter. Z'avez vu, il veut vous faire une lichette.

tera certains, mais le plaisir que l'on prend à y jouer est immense. Osez plonger dans le monde de James Pond. Vous en ressortirez fou mais vous serez également très heureux. ●

Megadrive

JAMES POND 3

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
notice	NON FOURNIE
difficulté	DIFFICILE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

en résumé

Un jeu frappadingue, composé d'énigmes affolantes et de séquences hallucinantes, qui réclament patience et dextérité.

Chris

Si j'en teste trois comme celui-là et je suis bon pour l'asile.

GRAPHISME — 80%

Simple, certains diront simplet, mais il a le mérite d'être clair.

SON — 92%

Les musiques sont bonnes, les sons réussis. La Megadrive au meilleur de sa forme.

JOUABILITE — 88%

Les commandes répondent extrêmement bien. Mais qu'est-ce que ça va vite parfois...

DUREE DE VIE — 95%

Une difficulté corsée, l'envie d'aller toujours plus loin. C'est sûr, vous n'allez pas le lâcher.

90%

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

RETOUR 2048 le distributeur spécialisé ATARI présente

JAGUAR™

LA CONSOLE DE JEUX LA PLUS PUISSANTE DU MONDE EN AVANT-PREMIERE

LA CONSOLE JAGUAR + 1 JEU = 1 790 F.

- CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLÈLE 64 BITS RISC
- HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION : 106,4 Mo PAR SECONDE
- PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLÉ À UN BLITTER
- PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS
- TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS / SEC.
- EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS / SEC.
- SON 16 BITS QUALITÉ CD STEREO
- TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK
- EFFETS SPECIAUX CABLES HARD : MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE...

JEUX : CRESCENT GALAXY, TINY TOONS ADVENTURES, CYBERMORPH, RAIDEN, EVOLUTION DINO DUDES, ALIEN VS PREDATOR...

GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 3615 RETOUR 2048

LYNX

LA PREMIERE CONSOLE PORTABLE COULEUR 16 BITS

490 F.

NOUVEAUTES JEUX :

LEMMINGS	320 F.
PIT FIGHTER	390 F.
JIMMY CONNORS TENNIS	320 F.
DINOLYMPICS	320 F.
GORDO 106	320 F.
POWER FACTOR	190 F.

RESERVEZ VOTRE CONSOLE JAGUAR DES MAINTENANT ET JOUEZ EN DECEMBRE

❑ Je joins un chèque ❑ Je joins un mandat postal ❑ Je paie par C.B : N°..... (date d'expiration C.B : .....)

Nom..... Prénom..... Adresse.....

CP ..... VILLE..... Signature obligatoire :

DÉSIGNATION	TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F)

Pour tout savoir sur les disponibilités et les nouveautés, et pour commander par minitel 3615 RETOUR 2048

ATTENTION JAGUAR QUANTITÉ LIMITÉE

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris - Tél : (1) 43 38 76 48 / Fax : (1) 43 38 66.15

SONIC CHAOS

Master System

Le hérisson bleu outremer est un héros dont on ne se lasse décidément pas. Le voir déjouer, avec son ami Tails, les pièges de l'infâme Dr Robotnik est toujours aussi éclatant.

Une des six émeraudes du Chaos, qui assurent la stabilité de South Island, le pays où habite Sonic, vient d'être dérobée par le kleptomane et très connu Docteur Robotnik. Avant qu'il ne mette la main sur les cinq autres, le rapide hérisson et son cousin le sympathique renard décident de contrer ses desseins maléfiques et s'en vont, eux aussi, à la recherche des précieuses pierres. Qui donc réussira à les réunir le premier ? Bonne question.

Bon, ça c'était le scénario. Il reste toujours à peu près le même, vous avez remarqué ? Intéressons-nous maintenant au jeu. Comme de bien entendu, Sonic est maintenant accompagné du renard « double queue » Tails. Surprise, cette fois vous pouvez choisir un des deux personnages indifféremment pour participer à l'aventure. Ce qu'il y a de fort, c'est que les deux héros possèdent véritablement des caractéristiques différentes. S'ils sont tous deux capables de courir à une vitesse ahurissante et de se mettre en boule pour anéantir leurs adversaires, Sonic peut se procurer une paire de chaussures spéciales qui lui permettent de voguer quelques instants dans les airs tandis que Tails a la possibilité de se servir de sa double queue comme d'un hélicoptère pour s'envoyer en l'air. Bref, c'est souvent très utile et très agréable !

Autre différence : lorsque vous jouez avec le renard, vous n'avez pas accès au tableau spécial même après avoir ramassé cent anneaux. Vous gagnez simplement une vie. Seul Sonic a le privilège et la chance d'entrer dans cette zone un peu particulière où, après avoir ramassé un maximum d'anneaux, il doit s'emparer d'une des émeraudes du Chaos. Enfin, sorti de ça, le jeu

Vraiment sympa, le coup de la vrille. Classique, vu dans tous les épisodes de Sonic, mais sympa quand même.

Le premier « boss victime » du jeu. Eh oui, il faut l'avouer, ils sont toujours simples à déglinguer.

Pour rester sur ce pont, il faut courir à toute vitesse. Si vous vous arrêter, c'est la chute assurée.

Que vous choisissiez le hérisson ou le renard, les deux font la paire. Moi, j'ai quand même une préférence pour Tails...

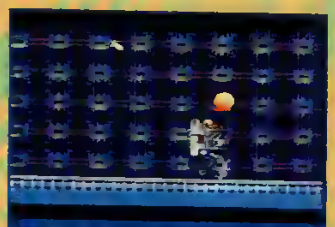
garde exactement les mêmes caractéristiques.

UN AIR DE DÉJÀ VU

Les décors dans lesquels se déplacent les deux speedés mammifères ressemblent souvent à ceux que l'ont a déjà vus dans les précédents épisodes. Remarquez, les méfaits du Dr Robotnik ont toujours lieu à South Island, donc c'est un peu normal. C'est ainsi que l'on retrouve les palmiers et l'herbe tendre d'une zone champêtre, les couloirs et les sols gris métallique d'une station perdue dans l'espace, les tunnels sous-marins d'un lieu noyé sous l'eau... Autant d'endroits qui sonnent à l'esprit comme de vagues réminiscences.

RAID TUE RAIDE

Les ennemis qui habitent chaque niveau s'avèrent aussi étranges qu'ils sont peu nombreux. Robots coccinelles, moustiques androïdes... Ils ont souvent une allure, disons « insectoïde ». Bien évidemment, le but du jeu, c'est d'éviter tout contact avec l'ennemi. Au cas où, par malheur, vous vous feriez toucher (et il faut vraiment ne pas avoir de chance vu le nombre réduit d'ennemis présents), faites en sorte d'avoir toujours sur vous au moins un des nombreux anneaux qui sont présents dans chaque niveau. Le truc énervant, c'est d'en avoir, allez, 99, et de se prendre un coup avant d'attraper le centième. Si ça vous arrive, faites comme moi, restez zen (n'écoutez pas ceux qui disent que je suis un nerveux).



Dr Robotnik, toujours installé dans un de ses robots en kit que vous avez tôt fait d'exploser.

SOMME TOUTE, C'EST CLASSIQUE

Pas de surprise, le Sonic nouveau est une bonne cuvée. Remarquez,

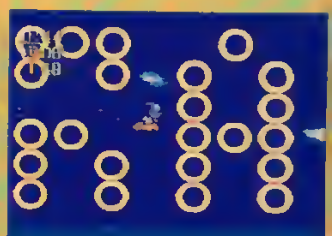
Ça c'est du sonic tout craché !

Depuis que Sonic est, certaines constantes se retrouvent dans chacun des épisodes ayant pour héros le fameux hérisson. D'abord, le jeu va toujours à 300 à l'heure. Mais ça, j'imagine que vous le saviez déjà. Un des

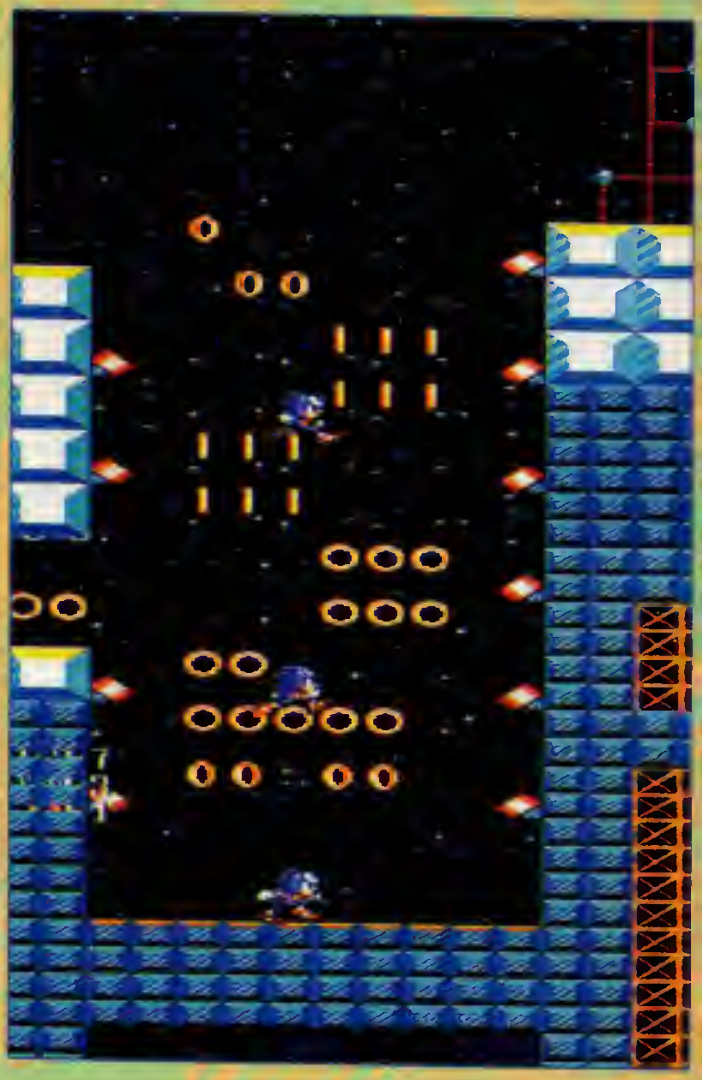
résultats les plus énervants de cela, c'est que si vous vous laissez aller et déboulez à travers les écrans à toute vitesse, vous risquez fort de vous planter sur une série de pics ou bien de tomber dans un abîme sans fond. Dommage. Autre particularité des Sonic, la possibilité de trouver des tonnes de bonus dans les endroits les plus difficilement accessibles. Remarquez, c'est un peu normal. À vous d'assurer pour les récupérer.

Sympa le coup du ressort. Il vous reste accroché aux pattes et vous pouvez vous balader avec où vous voulez.

Curieux personnage. Il remplit la fonction de boss de fin de niveau mais n'est guère impressionnant. Hein, bouboule ?



Dans le niveau spécial, chaque gros anneau que ramasse Sonic compte pour dix anneaux normaux. Bon plan.



DANS TOUS LES SENS

C'est bien connu, jouer à Sonic vous chamboule les neurones. Les décors sont toujours agencés de façon à vous envoyer tourneboulier en tous sens. Là, vous avez l'exemple classique des ressorts dans les murs qui vous éjectent d'un côté à l'autre. Si vous n'agissez pas et que vous vous laissez faire, vous monterez sans problème. Des endroits dans ce genre-là (aussi fous !), il y en a des tas. Des anneaux vous voient courir la tête en bas, des tuyaux vous emmènent à toute vitesse d'un endroit à l'autre, des vrilles torsadées vous étourdissent... Ils doivent sûrement avoir un grain, les programmeurs.

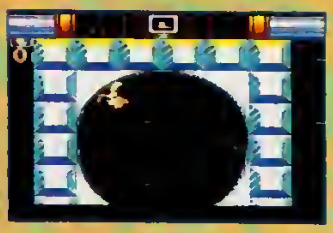
SONIC CHAOS

éditeur
SEGA
genre
PLATE-FORME
sauvegarde
NON
continue
OUI
notice
MOYENNE
difficulté
FACILE
prix
A B C D E
1
joueur(s)

79%

Tails va-t-il faire de l'ombre à sonic ?

D'abord fier et solitaire, le céruléen « petit mammifère insectivore, au corps recouvert de piquants, lisses en temps normal, mais susceptibles d'érection (cf Petit Robert) » s'est retrouvé,

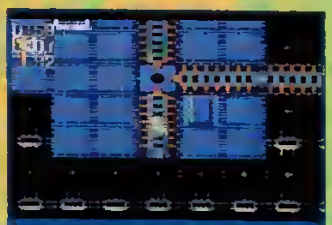


dès le deuxième épisode de ses aventures, accompagné par un « mammifère carnivore, aux oreilles droites, à la tête triangulaire assez effilée, à la queue touffue et au pelage foumi (toujours cf Petit Robert) » nommé Tails. Sur Megadrive, il accompagnait Sonic sans avoir la possibilité d'agir beaucoup plus, et sur la version Master System de Sonic 2, il se faisait enlever. Dans Sonic Chaos, il joue un rôle aussi important que celui du hérisson. Le prochain épisode le verra-t-il reléguer le hérisson au second plan ?

À VOUS DE CHOISIR VOTRE HÉROS

Dans Sonic Chaos, vous avez la possibilité de choisir soit Sonic, soit son cousin Tails. Excellente initiative que les détracteurs du célèbre hérisson apprécieront. C'est vrai quoi, c'est sympa de changer de perso de temps en temps. Voyez, sur ces photos, Sonic en « lévitation » dans les airs et Tails qui joue à faire l'héli-co avec son appendice touffu. Ce sont deux caractéristiques propres à chacun d'eux.

les programmeurs savent exploiter les bases d'une recette éprouvée. C'est tout. Un jeu qui va à cent à l'heure, des héros sympathiques, des bonus qui facilitent la vie... À chaque fois c'est la même chose, mais ça marche. Sonic est décidément le type même de jeu que l'on pratique en dilettante, pour s'éclater, et auquel on peut revenir quand on veut. Seul véritable reproche à formuler, le jeu est vraiment d'une facilité à pleurer. Les pros du paddle devront jouer une main attachée



Les passages dans les tuyaux sont assez démoniaques. Vous avez très peu de temps pour décider de quel côté aller.

dans le dos (voire les deux) pour éprouver quelque difficulté. Sonic Chaos est à réserver aux plus jeunes, aux très mauvais, aux collectionneurs de la série des Sonic ou bien à ceux qui ont vraiment envie de se la jouer cool et de ne pas se prendre la tête. ●

en résumé

Un jeu très sympa, plein d'idées : mais beaucoup trop facile. À réserver aux très jeunes.

Chris
aimerait bien, lui aussi, marcher dans les airs.

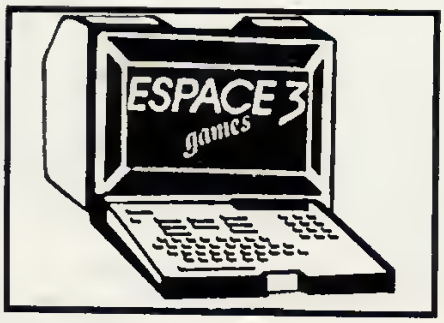
GRAPHISME 80%
Clair mais dépouillé. Les décors « Chapelle Sixtine » seront pour une autre fois.

SON 80%
Des musiquettes entraînantes qui collent relativement bien au jeu.

JOUABILITE 90%
Les commandes répondent bien. Heureusement, à la vitesse où ça va...

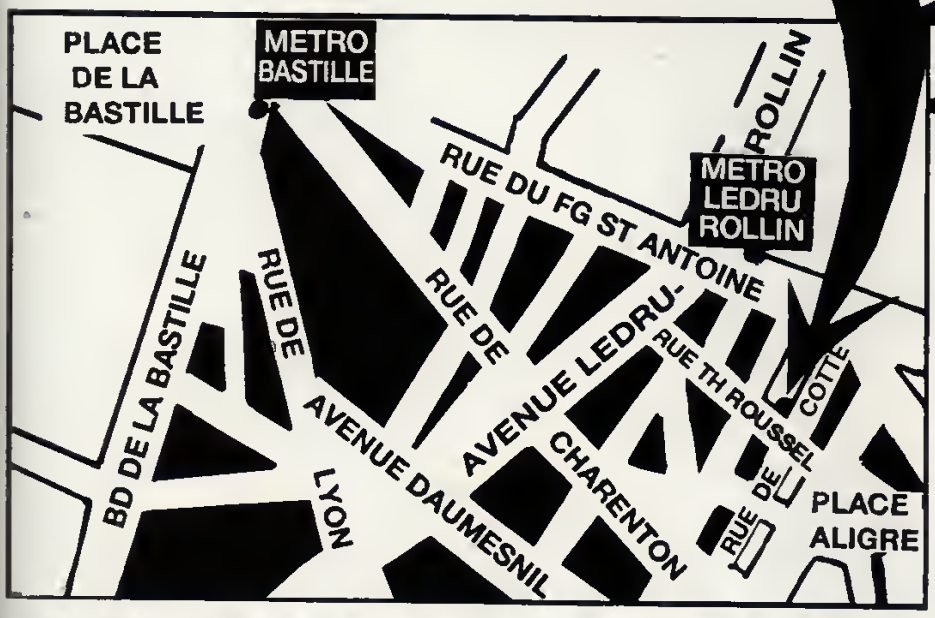
DUREE DE VIE 40%
Une facilité extrême réduit considérablement ce facteur important.

ESPACE 3 News



N° 4 - Novembre 1993

SI VOUS N'ETES PAS ICI VOUS ETES PERDU !!!



Dommage pour les amateurs du TGV Nord, mais il est désormais inutile d'aller à Lille pour trouver une boutique ESPACE 3. A l'angle de la rue Théophile Roussel et de la rue Cotte, dans le 12ème arrondissement, s'est ouvert le 23 octobre une nouvelle boutique ESPACE 3, à 2 mn du métro LEDRU-ROLLIN. Dès 9 h 30 ce jour là vous étiez nombreux sur le trottoir à attendre l'ouverture du magasin. Vous avez pu découvrir un nouvel espace jeux, clair et attrayant, où "tournent" les démos des toutes dernières nouveautés et où vous bénéficiez des conseils avisés de sympatiques vendeurs. Chaque acheteur est reparti avec un T-Shirt à l'éfigie de la mascotte.

Venez vite, vous aussi, profiter des super promos d'ouverture, nous vous attendons, n'oubliez-pas !

ESPACE 3
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
Tel : 43 45 93 54

L'AMIGA CD32 ET LA 3DO ARRIVENT.
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS APPELER LE 16 20 87 69 55

CE MOIS-CI SUR LE 3615 ESPACE 3

SUPER CONCOURS

TOP FLOP

EN NOVEMBRE GAGNEZ
5 MORTAL COMBAT
5 STREET FIGHTER II TURBO
Pour cela, vous devez établir dans l'ordre, le classement des 3 meilleurs jeux (TOP) et du plus mauvais jeu (FLOP) sur SUPER NINTENDO ou sur MEGADRIVE :

Pour en savoir plus
3615 ESPACE 3

ET TOUJOURS !
LA COTE DE L'OCCASION
Des centaines de petites annonces pour échanger vos jeux et derterminer leurs prix

LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES
Nous ne pouvons mettre tous nos jeux dans nos publicités. En consultant le 3615 ESPACE 3 découvrez la totalité de notre catalogue.

POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**

l'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
990 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel + 2 manettes + MARIO 4
1190 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette +
STREET FIGHTER II TURBO
1469 F

SUPERSCOPE	**490 F**
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS	**590 F**
MANETTE SUPER 4	**99 F**

ACTRAISER 2	495 00
ADDAMS FAMILY 2	395,00
AERO THE ACROBAT	495 00
AMAZING TENNIS	395 00
AMERICAN GLADIATORS	395 00
BATTLETOADS	495 00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	465 00
BUBBY	590 00
CALIFORNIA GAMES	395 00
CAPTAIN OF AMERICA	495 00
CHESTER CHEETAH	395 00
CLOCK ROCK	395,00
COL FHANGER	495 00
COOL SPOT	495 00
COOL WORLD	395 00
DUNGEON MASTER	590 00
EQUINOX	495 00
EVO	539 00
FATAL FURY	495 00
FINAL FANTASY 2	539 00
FLASH BACK	539 00
GPI	495 00
GODS	395 00
GOOF TROOP	495 00
GREAT WALDO SEARCH	395 00
HIT THE ICE	395 00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
KING ARTHUR'S WORLD	495 00
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	495,00
LOST VIKING	495,00
MARIO IS MISSING	395 00
MECH WARRIOR	495 00
MICKEY MISTICAL QUEST	449 00
NBA BASKET BALL	539 00
NCAA BASKET BALL	395 00
NHPLA 94	495 00
OUTLANDER	395 00
OUT OF THIS WORLD	395 00
PHALANX	395 00
PINK PANTHER	495,00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395 00
ROBOCOP VS TERMINATOR	495 00
ROCK AND ROLL RACING	495 00
ROCKY RODENT	495 00
RUN SABER	495 00
SECRET OF MANA	590,00
SHADOW RUN	539 00
SHANGHAI	395 00
SIM ANT	495 00
SIM EARTH	539,00
SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
SONIC BLASTMAN	495 00
STAR FOX	495,00
STREET COMBAT	395,00
SUNSET RIDERS	495 00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590 00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TEL
SUPER BUSTER BROTHER	449,00
SUPER GOAL	395,00
SUPER STRIKE EAGLE	495 00
TAZMANIA	495 00
TERMINATOR	395 00
TERMINATOR 2	495,00
TINY TOON	495,00
THE 7TH SAGA	539,00
TOM & JERRY	395,00
TOP GEAR 2	495 00
TOYS	495,00
UTOPIA	495,00
WARP SPEED	395 00
WINGS COMMANDER2	495,00
WOLFCHILD	495 00
WINGS 2	395,00
YOSHI S COOKIE	449,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00

GENIAL !!! • ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENOD EUROPE
permettent d'utiliser les cartouches US et Japonaises
Fonctionne également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENOD : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou SFAM,1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec enroulleur

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

STREET FIGHTER 2 TURBO	TEL
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

ACTION REPLAY PRO + NIGEL MANSEL	599 F
BATMAN RETURN	199,00
DRAGON BALL Z 2	399,00
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation+ Prise péritel **1390 F**
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 500 F) **1790 F**

ALIEN VS PREDATOR	390 00
ALADDIN	590 00
ART OF FIGHTING	690,00
BLUES BROTHERS	390 00
CONTRA SPIRIT	299 00
DEAD DANCE	390 00
EXHAUST HEAT 2	590 00
FAMILY TENNIS	590 00
FATL FURY II	690 00
JACKY CRUSH	299 00
JOE & MAC II	299 00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390 00
MAGIC JOHNSON SUPER GUNII	590 00
MARIO ET WARIO	490 00
POPULOUS II	490 00
POPN TWIN BEE	490 00
POWER ATHLETE	299 00
RAMNA 1/2 3	645,00
SENGOKU DENSYO	490 00
SKY MISSION	299 00
SOLTICE 2	690 00
SONG MASTER	390,00
STRANGE SWORD (KIKIKAIKAI)	490 00
STREET FIGHTER 2 TURBO	490 00
SUPER DUNK STAR	390 00
SUPER FORMATION SOCCER 2	490 00
SUPER TURRICAN	390 00
SUPER VOLLEY BALL 2	490 00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390 00
TETRIS 2	590,00
TURTLES IV	390 00
USA ICE HOCKEY	299 00
VALKEN (CIBERNATOR)	390 00
WORLD HEROE	590 00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ MARIO ALL STARS **990 F**

ADDAMS FAMILY 2	439 00
ALIEN 3	389 00
ASTERIX	439 00
BOB	389 00
BULL VS BLAZERS	349,00
CANTONA FOOTBALL	439 00
DENIS LA MALICE	439 00
DESERT STRIKE	439 00
DRAGON S LAIR	349 00
EARTH DEFENSE FORCE	299 00
F1 POLE POSITION	TEL
JIMMY CONNORS	419 00
JOHN MADDEN 94	499 00
JURASSIC PARK	489 00
LARME FATALE	299 00
MARIO COLLECTION	399,00
MARIO KART	399,00
MR NUTS	439 00
MORTAL KOMBAT	489 00
NHLPA HOCKEY	439,00
NIGEL MANSELL	449 00
POPULOUS	349,00
RAMNA 1/2 2	489 00
ROBOCOD	439 00
SIM CITY	389 00
SPIDERMAN X MAN	439 00
STAR WING	439 00
STREET FIGHTER 2 TURBO	469,00
SUPER KICK OFF	349 00
SUPER SWIV	439 00
T2 JUDGEMENT DAY	469 00
WORLD CLASS RUGBY	469 00
WORLD LEAGUE BASKET BALL	389 00
WWF 2 ROYAL RUMBLE	590 00
ZELDA 3	399 00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P : 199 F

ADDAMS FAMILY 2	229 00
ALIEN 3	195 00
ASTERIX	249 00
DENIS LA MALICE	249 00
DR FRANKEN 2	249 00
EMPIRE STRIKES BACK	249 00
FELIX THE CAT	229 00
FINAL FANTASY LEGEND III	299 00
JIMMY CONNORS	229 00
JURASSIC PARK	249 00
KICK OFF	149 00
KIRBY S DREAM LAND	195 00
LEMMINGS	249 00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEGAMAN 3	249 00
MEGAMAN 4	249 00
MORTAL KOMBAT	249 00
MYSTIC QUEST	249 00
NIGEL MANSEL	229 00
PRINCE OF PERSIA	149 00
POPULOUS	249 00
ROAD RUSH	249 00
STAR WARS	229 00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SUPER RC PRO AM	149 00
TERMINATOR II	229 00
TETRIS	149 00
TINY TOON	229,00
TITUS THE FOX	229 00
TOM & JERRY	229 00
TOM & JERRY 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195 00
UNIVERSAL SOLDIER	99 00
YOSHI'S COOKIE	195 00
ZELDA	249,00

ACCESSOIRES

☞ 2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
☞ JOYSTICK ARCADE PRO 6	349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	149 F
+ALIMENTATION SECTEUR POUR GAME-BOY	
☞ ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN	395 F
Permet d'être utilisée comme ADAPTATEUR UNIVERSEL	
☞ ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
☞ MANETTE ASCII	159F

NOUVEAU LA 3 DO !!

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	**2290 F**
NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 690 F MAXI, AU CHOIX	**2790F**
MANETTE	**490 F**
MEMORY CARD	**229 F**

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	590,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY SPECIAL	TEL
FATAL FURY II	1290,00
FOOTBAL FRENZY	990 00
GHOST PILOT	590 00
LAST RESORT	1290,00
MAGICIAN LORD	690 00
MUTATION NATION	1190 00
NAM 1975	590 00
SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	690 00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TRASH RALLYE	890 00
3 COUNT BOUNT	1490,00
VIEW POINT	1490 00
WORLD HEROE II	1490,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 54 82

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

STREET FIGHTER II' CE 529 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385.00	MICKEY & DONALD (JAP)	299,00
ALADDIN (EUR)	425.00	NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385.00
AQUATIC GAMES (JAMES POND III) (EUR)	249.00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425.00
ASTERIX (EUR)	425,00	PINK PANTHER (USA)	449,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	POPULOUS 2 (EUR)	385.00
BATTLE TOADS (JAP)	345.00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385.00
BEST OF THE BEST (USA)	425.00	POWER MONGER (USA)	299.00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385.00	PUGSY	495,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299.00	RISKY WOOD (USA)	299.00
CHAKAN (USA)	299.00	ROAD RASH II (EUR)	385.00
COOL SPOT (EUR)	385.00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385.00
CRUE BALL (JAP)	299.00	ROLLING THUNDER 3	TEL
DAVIS CUP TENNIS (USA)	425.00	ROYAL RUMBLE	490.00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	SHINING FORCE (EUR)	425.00
FATAL FURY (USA)	345.00	SHINOBI III (JAP)	385.00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	SLIM WORLD (USA)	299.00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC SPINBALL (EUR)	385.00
GENERAL CHAOS (EUR)	425.00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	345,00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299.00
GLOC (EUR)	385.00	SUPER KICK OFF (EUR)	385.00
GREEN DOG (EUR)	299.00	SUPER SMASH TV (USA)	299.00
GUNSTARS HEROES	TEL	TALE SPIN (USA)	299.00
HAUNTING (EUR)	425.00	TAZMANIA (EUR)	299.00
HOOK (USA)	425.00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345.00
INDIANA JONES (EUR)	249.00	THUNDER FORCE IV (EUR)	385.00
JUNGLE STRIKE (EUR)	385.00	TINY TOON (EUR)	385.00
JURASSIC PARK (EUR)	385.00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385.00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	425.00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385.00
LAND STALKER (USA)	495,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385.00
LITTLE MERMAID (USA)	249,00	X MEN (EUR)	385.00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425.00

MEGA PROMOS !

BUESY	299,00
STREET FIGHTER II TURBO	549,00
LAST ATTACK CHOPPER (USA)	180.00
L'ETUS TURBO CHALLENGE (USA)	129,00
MASTER OF MONSTERS (JAP)	99,00
MEACS (EUR)	119,00
OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
RAMBO 3 (EUR)	199,00
ROAD RASH (JAP)	199,00
SAINT SIECHE (JAP)	129,00
SONIC (JAP)	149,00
SONIC 3 (JAP)	299,00
SPEED BALL 2	259,00
STRIDER (EUR)	199,00
SUNSET RIDERS	129,00
THUNDER FORCE IV (JAP)	199,00
THUNDER PRO WRESTLING (JAP)	129,00
TOE JAM EARL (EUR)	129,00
TURBO OUT RUN (EUR)	199,00
UNDEAD LINE (EUR)	149,00
VERITEX (EUR)	129,00
WONDERBOY V 3 (EUR)	129,00
ZERO WING (EUR)	129,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR

ALIEN 3	129,00	SIMPSONS BART	129,00
G LOC	149,00	SHINOBI	129,00
JURASSIC PARK	249,00	SMASH TV	129,00
MORTAL KOMBAT	269,00	SONIC CHAOS	259,00
STAR WARS	259,00	SUPER OFF ROAD	129,00
T2 JUDGEMENT DAY	259,00		

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US

MEGA CD

MEGA CD 2	**1790 F**
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	**1990 F**
MEGA CD USA + SOLFEACE + SHERLOCK HOLMES + 4 JEUX EN 1 + CDX PRO	**2490 F**

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	ROAD BLASTER	295,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	SHWARTZCHILD	299,00
FINAL FIGHT	**299,00**	SONIC CS	590,00
PRINCE OF PERSIA	250,00	WONDER DOG	250,00
RAMNA 1/2	449,00		

MEGA CD USA

AH3 FIREHAWK	TEL	KRISS KROSS	449,00
BATMAN RETURN	385,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CHUCK ROCK	425,00	MAD DOG MC CREE	425,00
CLIGHANGER	425,00	MICROCOSM	495,00
DRACULA	TEL	MONKEY ISLAND	449,00
DUNGEON MASTER	449,00	SILPHEED	425,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SPIDERMAN	385,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SEWER SHARK	495,00
HOOK	425,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
INDIANA JONES	449,00	SUN OF CHUCK	TEL
INXS MUSIC VIDEO	449,00	TERMINATOR	495,00
JOE MONTANA	495,00		

MEGA CD EUROPE

DUNE	365,0	SONIC CD	TEL
FINAL FIGHT	385,00	WOLFCHILD	385,00
JAGUAR XJ220	385,00	WONDERDOG	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WWF RAGE IN THE CAGE	385,00
SHERLOCK HOLMES	385,00		

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM
cartouches 40Frs / consoles 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

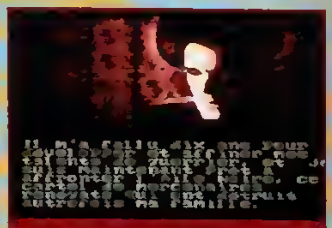
Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

MECH WARRIOR

Super Nintendo



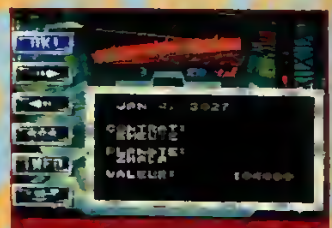
En jouant sur les différents menus proposés quand vous êtes dans la cité, il est possible d'augmenter la puissance de feu.

Eh, Les « Mechs » ! Si on allait latter ces empaffés de l'Aile noire. En plus, ça nous rapportera un max. Sans compter que sur ce coup, on a la totale approbation de la fédération !

Inspiré des jeux sur PC et autres micros, Mechwarrior n'est pas sans rappeler la saga Robotech (génération 1, 2 et 3), plus connue au Japon sous le nom de Macross. Une série télévisée culte des années 85. Elle mettait en scène deux civilisations opposées qui disposaient chacune d'une armada de robots hyper-sophistiqués... capables de réduire en poussière n'importe quelle planète.

L'AVENTURE SOUS TENSION

Si le thème des méchants et des gentils fait encore recette, ce n'est pas pour rien. Dans Mechwarrior vous incarnez un pilote, rompu depuis sa plus tendre enfance aux combats tactiques en zone terrestre ou aquatique. Lors des missions qui vous sont confiées, vous devez au préalable, en fonction de vos aptitudes, détruire un certain nombre de robots appartenant à l'Aile noire. La chose est plus ou moins facile en fonction de l'armement disponible.



Les contrats sont proposés au joueur sous forme de missions. Elles évoluent en fonction du travail et du système.

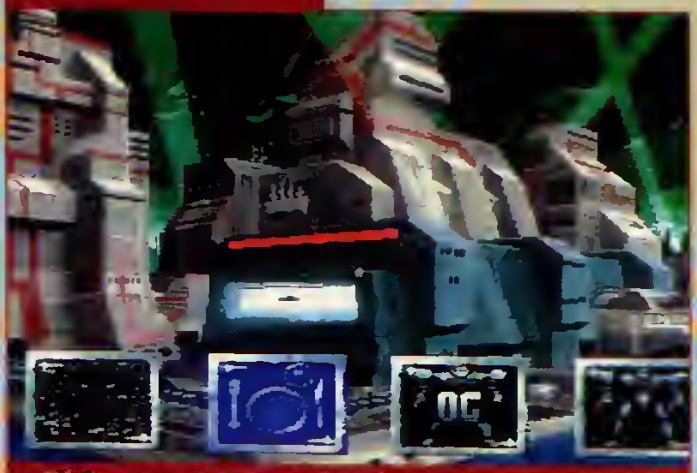
DU FRIC ENCORE DU FRIC

Sachant que ce dernier évolue au fur et à mesure des missions, il est évident qu'au début d'une partie le joueur doit faire preuve de modération. Pour chaque mission accomplie, le pilote augmente son capital

Si vous disposez d'un capital, il est conseillé d'acheter une nouvelle mécanique. Sinon renforcez l'armement ou réparez !

Eh, toi là ! j'te veux !

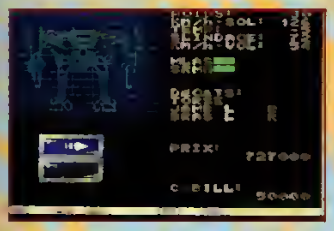
Dans le registre des jeux bourrins, qu'Activision me pardonne, Mechwarrior occupe certainement une place de choix pour différentes raisons. Tout d'abord, on soulignera avec plaisir que la phase d'action comporte plusieurs paramètres dont il faudra tenir compte durant chaque combat. Ils agrémentent aussi cette phase de telle manière que l'on a l'impression de se trouver devant un bon simulateur, avec un tableau de bord comme sur PC. Un peu moins élaboré certes, mais un tableau de bord quand même. La vue d'ensemble dans le cockpit n'est pas sans nous rappeler ceux que l'on trouve sur les mêmes compatibles PC. De plus, l'utilisation du mode 7 augmente largement le réalisme des actions, même et surtout si ces dernières se voient limitées à leur plus simple expression : tir de laser ou de missiles. Cependant, quand il s'agit de réduire en bouillie toute une tripotée de sagouins métallisés, on ne peut espérer mieux.

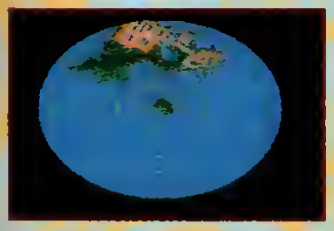


Développer ses talents de pilote c'est bien mais encore faut-il être capable de jouer les experts compétitifs.

MECH WARRIOR

éditeur
ACTIVISION
genre
STRATEGIE
sauvegarde
PASSWORD
continue
NON
notice
NON FOURNIE
difficulté
PROGRESSIF
prix
A B C D E F
1
joueur(s)





UN CONTRAT DOIT ÊTRE HONORÉ

Toute votre hargne suffira-t-elle pour venir à bout de cette foultitude de machines, véritables bêtes de guerre ? Serez-vous assez intelligent pour oublier le mal qui vous habite ?... Serez-vous aussi assez serein pour mener à bien cette mission ?

Les bars sont les meilleurs endroits pour obtenir des renseignements. On peut aussi y trouver des alliés.

Même les bons pilotes doivent se désengager dans les eaux. C'est la meilleure façon de se perdre !

financier. Cela permet par la suite d'acheter des renseignements, des armes, voire même d'acquérir de nouvelles machines de combat. Une fois ces paramètres déterminés — et Dieu sait s'il y en a —, on rentre dans le vif du sujet ou plutôt de l'action. Quel contraste mes aïeux ! Si la manip des icônes et des menus est un tantinet reposante voire « lourdingue », la phase action en revanche tient littéralement beaucoup plus du shoot them up. À tel point qu'on se demande vraiment où se trouve la stratégie dans tout cela. ●

en résumé

De la stratégie, mais quand on y regarde de plus près, Mechwarrior ressemble plus à un shooting game.

Sylvain
le régrier des jeux vidéo.

GRAPHISME 72%
Un mode 7 bien exploité, mais qui aurait à gagner par la présence de relief.

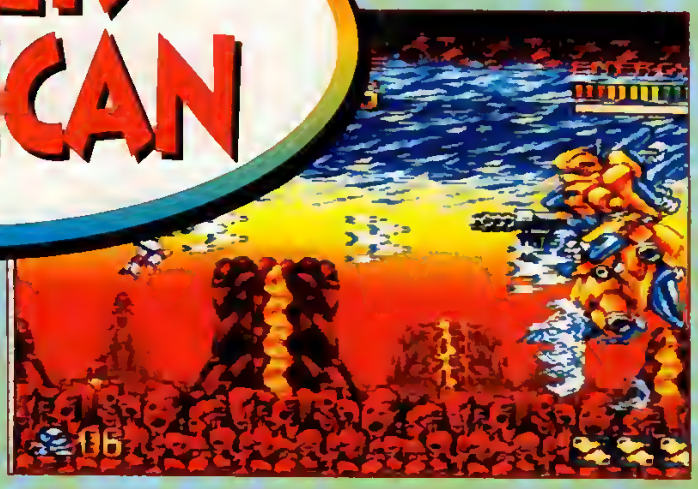
SON 78%
Une ambiance assourdissante, des explosions réalistes... on n'entend plus rien.

JOUABILITE 81%
Beaucoup d'icônes et de menus avant de jouer... un peu rébarbatif tout de même.

DUREE DE VIE 85%
Un très bon rapport mission/prix.

SUPER TURRICAN

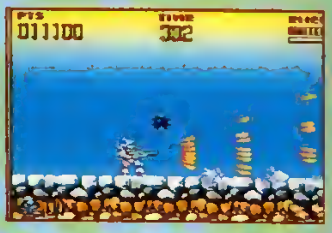
Super Nintendo

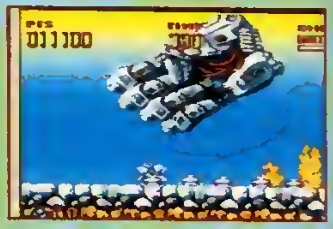


Lorsqu'un éditeur sort un jeu de la classe de Super Turrican, on a envie d'ériger un monument à sa gloire. Ce jeu est bon à un point que je ne saurais exprimer, sinon en cris. Alors place au grand spectacle...

Les beat them up sur la Super Nintendo commencent à être nombreux et, après avoir joué à Super Turrican, je peux affirmer qu'il se classe parmi les meilleurs. De facture très classique, il réunit le meilleur de ce genre à tous les niveaux.

Dès la page de présentation, on comprend que l'on a affaire à un bon jeu. La musique vous prend tout de suite aux tripes et c'est avec courage et détermination que l'on part à la chasse aux Aliens. Mais commençons par le commencement car, comme vous le savez, dans tout beat them up qui se respecte, le scénario est primordial (!). Une planète jusque-là paisible est envahie par les forces du Mal. Heureusement, à ce moment, passait par-là dans l'infini galactique un vaisseau de l'USS Freedom Forces. Sans hésiter, les super défenseurs de l'humanité s'arment de leurs plus beaux joujous de guerre et partent avec héroïsme au casse-pipe. Ça c'est original !





L'ARSENAL

Voici les trois armes les plus efficaces : le tir multidirectionnel, les boules de feu qui rebondissent et les mines.

Ce stage est absolument magnifique avec ses effets de transparence. Mais il est aussi très dur.

RÉFLEXION PROSCRITE

Arrivé sur la planète, c'est sous un déluge de pruneaux que le Turrican que vous incarnez doit se frayer un

BEAT THEM UP= BOSS

À chaque fin de level vous attendent des boss assez sympa. Voici celui du troisième niveau. Il enfle lorsque vous le gorgez de pruneaux !

passage. Vous vous déplacez selon un scrolling horizontal dans divers lieux infestés d'Aliens dont la seule consigne est de vous exploser la tête. Mais c'est sans compter avec l'arsenal de folie à votre disposition. Pour récupérer les options diverses (1up, régénérateur et armes), il faut faire apparaître des plate-formes. Au titre des originalités, notons le rayon réfrigérant qui glace temporairement l'ennemi, permettant ainsi de s'en approcher.

Super Turrican s'en sort très bien avec un coktail de tout ce qu'il faut pour un bon beat them up. Mais attention, c'est un jeu bourrin à souhait dans lequel aucune trace d'humanité et d'intelligence n'est requise. ●

Le liquide rose que vous apercevez est très chenant : il vous entraîne dans son sillage

CLASSES MAIS TRAÎTRES, LES DÉCORS !

Dans des lieux clos, l'arme la plus efficace est celle dont les projectiles rebondissent. Cela permet de tuer des ennemis sans les voir. Astucieux.

Intellos s'abstenir !

La particularité de tout bon beat them up est son côté sauvagement bourrin. Pas la peine d'espérer résoudre des enigmes à la Zelda. Les ennemis à blaster ou, le cas échéant, à éviter et les crevasses mortelles à enjamber sont bel et bien là pour annihiler toute réflexion. Super Turrican ne faillit pas à la règle et la matière grise doit être rangée au placard avant de débuter une partie. Alors, me direz-vous, qu'est-ce qui fait d'un beat them up un bon beat them up ? Eh bien pour le savoir, une seule solution : achetez Super Turrican, car ce jeu est un mix de tout ce qui peut rendre bête et méchant un énarque. Musique de folie, ennemis à profusion, blasts ravageurs, décors magnifiques et un petit je-ne-sais-quoi indéfinissable (un peu comme le charme profondément sensuel d'Iggy) qui rend ce jeu bon. Bref, une réussite au même titre que Gunstar Heroes testé dans ce *Player One* par Chris.

Super Nintendo

SUPER TURRICAN

éditeur	HUDSON SOFT
genre	COMBAT
sauvegarde	NON
continue	3
notice	NON FOURNIE
difficulté	VARIABLE
prix	
joueur(s)	1

en résumé

Super Turrican est un beat them up qui brille par ses graphismes et sa musique. Remarque : aucune forme d'intelligence n'est requise.

Elwood

décérébré après tant de violence.

GRAPHISME 90%

La grande classe, tellement que ça en devient parfois brouillon.

SON 92%

RAS, c'est du Jarre version console. « Et pourquoi pas du Mozart, tête de nœud ! »

JOUABILITE 87%

Une excellente jouabilité nécessaire pour s'en sortir indemne.

DUREE DE VIE 83%

Avec les différents niveaux de difficulté, vous n'en verrez pas la fin de sitôt.

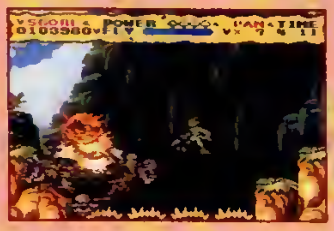
89%

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

HOOK

Super Nintendo

Hook est, à l'origine, un film réalisé par le grand et l'unique Steven Spielberg. Ce dernier nous présente Hook ou l'histoire de Peter Pan dans une version revue et corrigée. Le jeu qui en est adapté est de toute beauté !



MORCEAUX CHOISIS

Pour se débarrasser de ce boss (photo 1), il faut lui faire exploser ses projectiles au-dessus de sa tête. Il fallait y penser ! Dans le premier stage (photo 2), lorsque vous touchez un ennemi, il se rend mains en l'air. Ce boss (photo 3) doit être détruit avec l'aide de la fée Clochette qui vous permet de voler pour éviter les projectiles.

Peter Pan est un personnage très connu. Je me rappelle encore lorsque ma maman me narrait, le soir, à la lueur d'une bougie, les histoires de ce personnage si attachant... Il était donc normal qu'avec une telle notoriété, les éditeurs de jeux adaptent ce chef-d'œuvre sur console. C'est chose faite avec Hook, qui risque d'en ravir certains.

CONTE DE FÉES

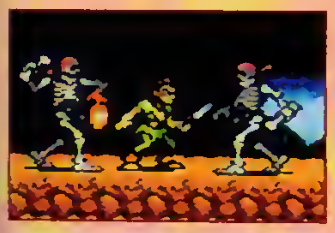
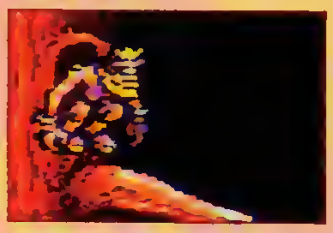
Il était une fois un gentil père de famille qui essayait de persuader ses enfants de l'inexistence de Peter Pan. Son nom ? Peter. Bizarre, non... Vous l'aurez tous compris,

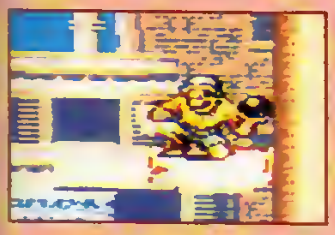
Hook, le film

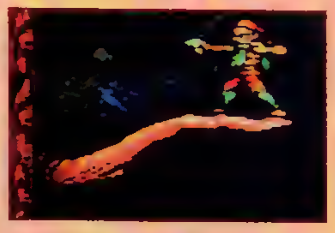
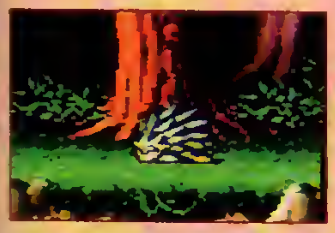
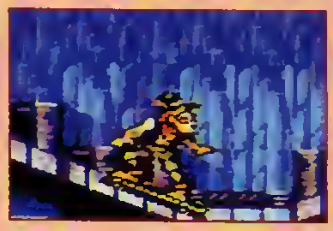
Réalisé en 91 par le génial Spielberg, avec des acteurs tels que Robin Williams, Dustin Hoffman et Julia Roberts, Hook retrace le mythe de Peter Pan, un personnage créé par James Barry. L'adaptation la plus connue est celle de Walt Disney. Celle de Spielberg quant à elle nous présente le héros retranscrit à notre époque : un homme de quarante ans nommé Peter. Mais ce pauvre Peter voit son passé le rattraper. Ses enfants sont enlevés par le capitaine Crochet et emprisonnés dans le pays de Nulle Part. Il incombe au père de se rendre dans cette contrée sous la forme de Peter Pan (Robin Williams) et de sauver sa progéniture. Le budget du film est colossal et ce fut un succès commercial relatif (comparé à Jurassic Park par exemple !). La critique avait moyennement apprécié ce film. Il n'en reste pas moins très agréable et la brochette d'acteurs qui l'interprètent sont un gage de qualité.

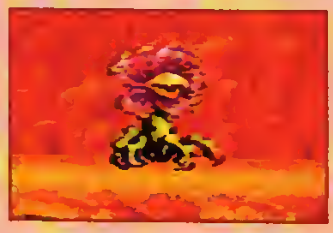
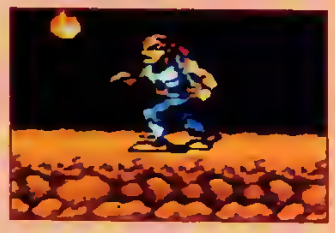
A chaque fin de stage, vous avez le plan de l'île. Ici le dernier level du bateau pirate qui est assez dur (mais pas trop quand même).

HOOK



éditeur	SONY
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	NON
continue	INFINI
notice	NON FOURNIE
difficulté	FACILE
prix	A B C D E
joueur(s)	2

76%

TABLEAU DE CHASSE

Les ennemis que vous rencontrerez sont très divers et assez drôles. En vrac, vous affronterez des squelettes à la Castlevania, un roi au punch mortel (boss), une montgolfière, un lanceur de bombes, un acrobate, un archer, un hérisson, un roller-skater, un bateau pirate volant (boss), un aigle, une plante carnivore, un loubard type Double Dragon... Ces ennemis sont assez simples à battre, mais collants. Ils ont le chic pour vous prendre la tête mais, en deux coups, ils sont souvent out. De plus comme vous pouvez le remarquer, les anachronismes sont délirants et toutes les époques ont leur représentant.

en résumé

Un jeu très beau, mais un jeu beaucoup trop facile. Dommage car tout était réuni pour faire un excellent jeu.

Elwood
perplexe mais pas déçu !

Peter Pan existe bel et bien. Et il lui arrive une aventure merveilleuse. Il se retrouve aux prises avec le capitaine Crochet qu'il doit combattre pour sauver ses deux enfants : Jack et Wendy, prisonniers sur un bateau pirate dans le pays de Nulle Part. Pour cela, il part armé de son épée. Son épopée se divise en plusieurs stages très divers et très beaux. Le héros devra occire une foule d'ennemis. Les options à glaner sont comme dans tout jeu de plate-forme omniprésentes. En vrac : des 1up, des boosters de tir (très rares et précieux) et surtout, grâce à la fée Clochette, la possibilité de voler temporairement.
Avec ses graphismes grandioses et surtout sa bande son à tomber par terre, Hook s'en sort plutôt bien. Car au niveau difficulté, c'est pas le nirvana. Un joueur moyen peut finir le jeu assez rapidement, pour peu qu'il ne s'attarde pas trop sur la beauté des décors (je sais, ce que je dis est terriblement redondant, mais tellement vrai). ●

GRAPHISME — 80%
Je le répète une fois de plus, les décors sont très beaux et variés.

SON — 90%
Incontestablement, on a droit dans ce jeu à une bande son excellente.

JOUABILITE — 80%
Assez jouable, Hook n'exige pas une dextérité monstrueuse.

DUREE DE VIE — 65%
Le défaut du jeu est la facilité, donc sa durée de vie.

Super Nintendo

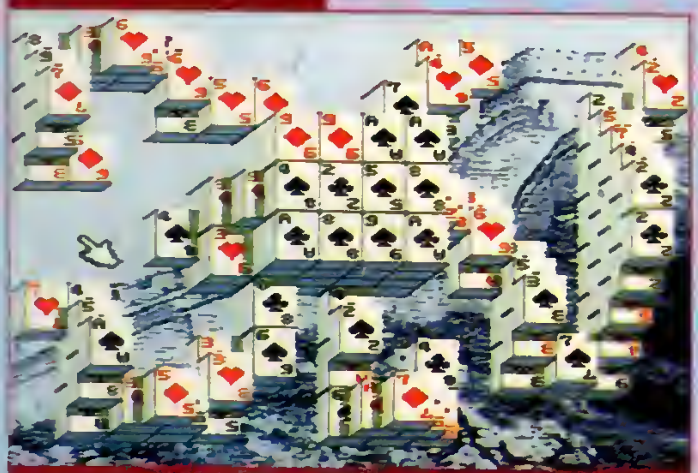
SHANGAI II

Les Occidentaux vont devenir fous avec ce jeu tout droit sorti des esprits sadiques de nos chers amis asiatiques. Shangai II ou la prise de tête version hard. préparez l'aspirine...

Les casse-tête sont un genre encore peu exploité sur consoles. Shangai II, issu d'une vieille tradition chinoise, est là pour nous contredire. Il s'agit d'un jeu de dominos assez spécial. Il se présente sous la forme d'un ensemble de jetons entassés en pyramide. Vous devez retirer de ce tas des éléments par paire représentant les mêmes objets, tout en sachant que seul les pions dont deux côtés sont nus peuvent être sélectionnés et utilisés. À vous de trouver la bonne combinaison pour, qu'à la fin, il ne reste plus que deux dominos. Le but est donc de nettoyer tout l'écran. C'est facile à écrire, mais croyez-moi, ça l'est moins à réaliser !

Concentration avant tout

Dans Shangai II, ce qui compte c'est la concentration. Il faut prévoir les coups à l'avance pour ne pas se retrouver coincé. Pour bien débuter une partie, observez attentivement les figurines qui composent le tableau et ne vous jetez pas tête baissée vers la première solution. Un bon conseil, prenez-vous la tête au maximum pour libérer le sommet de la pyramide, car vous faites ainsi apparaître les pions recouverts. Le plus frustrant dans ce soft de réflexion, c'est de se retrouver bloqué à la fin d'un stage alors qu'il ne reste plus que quelques pions. C'est une crise de nerf assurée et, dans le pire des cas, un suicide certain. Cependant, si vous êtes zen, que votre environnement ambiant est assez paisible et que les shoot them up et autres beat them up vous énervent, vous pourrez déguster avec beaucoup de plaisir ce jeu original qui se détache de la masse de softs bourrins.



Le jeu de carte est assez sympa comme décor, mais les figures sont très peu reconnaissables.

Ce message indique que le jeu est bloqué faute de combinaisons envisageables !

ET EN PLUS Y A DES OPTIONS

Le jeu aurait pu se limiter à quelques tableaux différents et sans relief. Mais non, vous paramétrez la partie à votre guise. Ainsi, vous pouvez jouer à un ou deux avec ou sans temps limité, choisir les motifs des dominos (voir photos), changer la disposition du tas, etc. Une chose est sûre : si vos nerfs sont très fragiles et que vous êtes sujet à des crises d'énervement sauvages, n'essayez même pas Shangai II. En effet, comme tout casse-tête qui se respecte, il fait

Dans le mode « deux joueurs », chacun joue à tour de rôle le plus rapidement possible.

Le mode « dragon's eye » est particulièrement difficile, avis aux cracks !

SHANGAI II

éditeur
ACTIVISION

genre
REFLEXION

sauvegarde
NON

continue
NON

notice
NON FOURNIE

difficulté
DIFFICILE

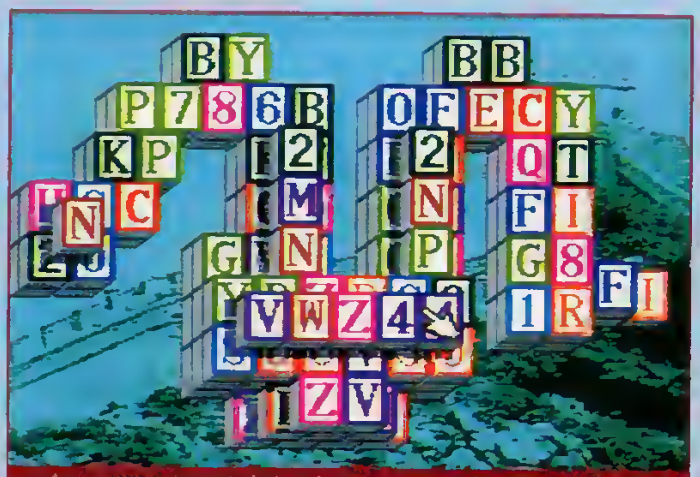
prix

1 joueur(s)

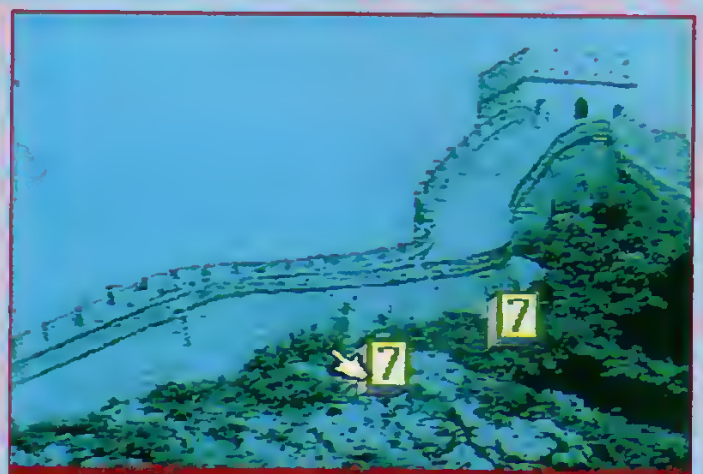
79%

DES DÉCORS VARIÉS

ous pouvez varier les décors au travers de différents thèmes déclinés dans les figurines. est sympa, car on peut même réviser son code de la route (panneaux de signalisation). Dans tous les cas, le but est le même. Alors écartez tout objet fragile de votre périmètre de jeu.



Au commencement du jeu, il y avait toutes les lettres et puis votre intelligence aidant...



... il ne reste maintenant plus que deux lettres. La partie vous est due ! Vous avez gagné.

uniquement appel aux méninges. Décérébrés s'abstenir (je sais Iggy, t'aurais aimé jouer, mais tu ne peux pas !). Autre chose aussi, ne vous attendez pas à des effets de folie, des zooms, des bazoukas, du sang et des cris. Non, tout est ici très soft et très bien pensé. Les graphismes, très mignons, sont agréables même s'ils rendent parfois la clarté du jeu douteuse. Enfin, si vous en avez assez des jeux bourrins, Shangai II est un soft qu'il vous faut posséder. ●

Ce stage est rempli de symboles chinois illisibles (enfin pour moi !).

en résumé

Shangai II innove dans l'univers des consoles. Il est fait pour une élite qui sait réfléchir (et uniquement réfléchir).

Elwood,
s'en va ingurgiter une boîte.

GRAPHISME 82%
Très réussi mais un peu confus. À force de fixer l'écran, on a les yeux explosés.

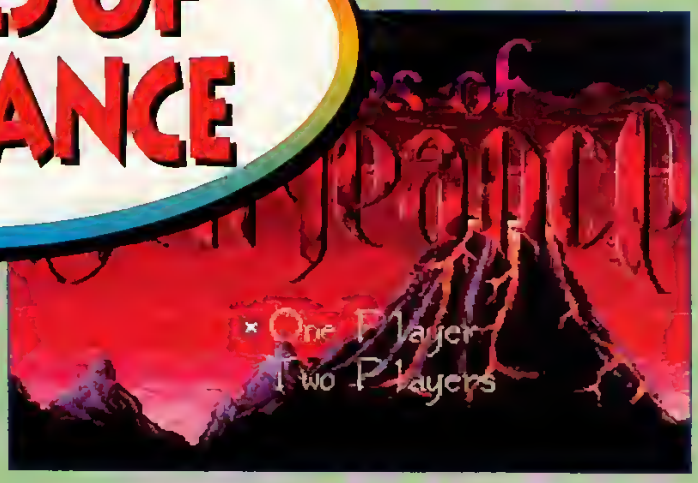
SON 70%
Pas transcendant, mais pas très utile non plus, il faut bien le dire.

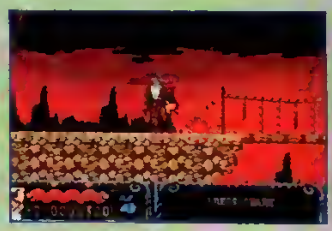
JOUABILITE 85%
Impeccable car les déplacements sont plutôt terre à terre.

DUREE DE VIE 85%
Un jeu qui se lègue de génération en génération, si on n'en meurt pas.

100 90 70 60 50 40 30 20 10 0

BLADES OF VENGEANCE





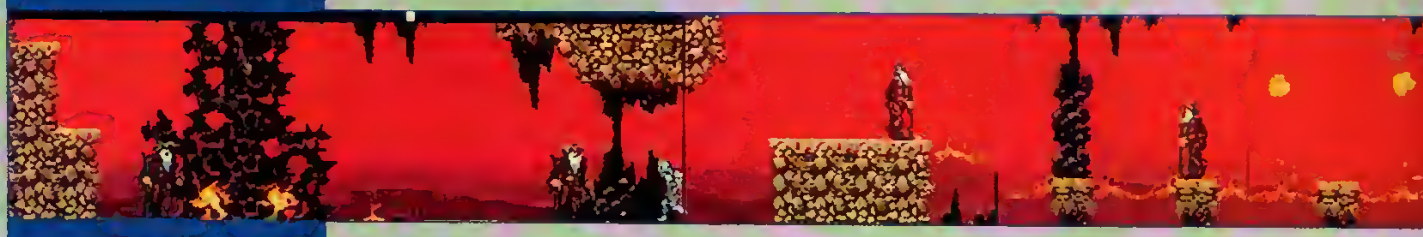
LES HÉROS
La walkyrie et le guerrier combattent au corps à corps, alors que le magicien utilise des projectiles. C'est plus propre !

Décidément l'arcade aventure médiévale fantastique n'est pas prête d'être démodée. Electronic Arts nous le prouve une fois encore grâce à quelques innovations qui rehaussent considérablement l'intérêt du genre.

À première vue, tout porte à croire que Blades of Vengeance est un descendant direct du légendaire Golden Axe. Ce sentiment persiste d'autant qu'aucune intro, ni même une démo, ne confirme ou n'infirme le bien-fondé de cette idée. Pour les joueurs pressés, cette sensation de déjà vu risque de durer un peu plus longtemps. Ils se retrouveront en effet dans un jeu d'arcade aventure sans trop comprendre ce qui se passe.

INNOVATION À TOUT VA

Y a pas... il faut bien commencer par une petite lecture de la notice.



Le mode « deux joueurs » offre un certain intérêt grâce à l'idée géniale de la pause individuelle.

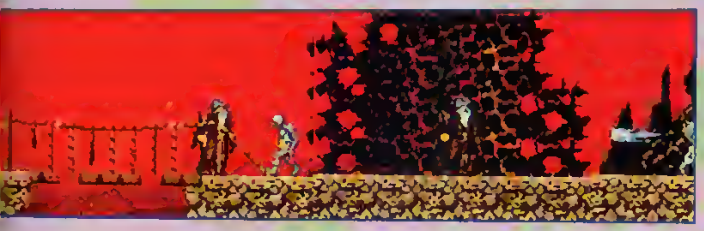
Comme vous vous en doutez, Blades of Vengeance est un jeu d'arcade aventure qui se déroule dans un cadre médiéval fantastique. Vous avez le choix entre trois personnages aux attaques légèrement différentes mais avec la même aptitude à utiliser la magie. Malgré les apparences, le magicien n'est pas plus doué que le barbare de service. Peuplés de gobelins, de trolls et autres démons, les niveaux sont relativement longs. Il faut savoir progresser très précautionneusement. En combat cependant,

LES BOSS

En rencontrant un boss, prenez le temps d'observer son cycle d'attaque et de déplacement. Une fois que vous aurez trouvé la faille, vous pourrez attaquer en vous synchronisant sur lui.

Il y a une toute petite nouveauté. Vous pouvez ainsi parer les coups de vos adversaires. Une autre innovation vraiment très intéressante concerne le mode « deux joueurs ». Les deux aventuriers évoluent en simultané sur le même écran et l'un des deux personnages peut à loisir se mettre en garde ou faire une pause. L'intérêt de cette fonction réside dans le fait qu'elle fonctionne individuellement : l'autre joueur peut alors faire une reconnaissance en solitaire et dégager le terrain. Que les conservateurs du genre se rassurent, la tradition est respectée. On retrouve ainsi, avec plaisir, un boss à la fin de chaque niveau. ●

Cette walkyrie ne salue pas son suzerain. C'est ainsi qu'elle pare les attaques de ses adversaires



LES MONTAGNES DE FEU

À cause des conditions de vie difficiles, les montagnes de feu sont peu peuplées. Cette partie met en valeur votre dextérité et votre sang-froid.

La magie

La magie mérite sans aucun doute d'être approfondie. Blades of Vengeance n'offre ni continue ni sauvegarde et encore moins de 1up. Il est donc indispensable d'utiliser efficacement la magie.

C'est essentiellement à base de parchemins et de potions que fonctionnent les sorts. Vous les trouverez en ouvrant les coffres éparpillés un peu partout. Vous pourrez également en acheter entre les niveaux. Inutile de signaler qu'il vaut mieux insister sur les potions de guérison et sur les vies supplémentaires. Gardez cependant à l'esprit que d'autres sorts sont aussi très utiles. Par exemple, un sort de force peut écourter un combat contre un boss.

éditeur ELECTRONICS ARTS
genre ARCADE AVENTURE
sauvegarde NON
continue NON
notice NON FOURNIE
difficulté DIFFICILE
prix A B C D E
1 ou 2 joueur(s)

85%

en résumé

Blades of Vengeance est d'une relative difficulté compensée par une bonne conception du sytème de magie.

Wolfen
encore sous le charme...

GRAPHISME 85%
De bonne facture et certains décors en permanente distorsion.

SON 75%
Un petit effort sur les musiques n'aurait pas été superflu.

JOUABILITE 75%
C'est pas tout à fait ça : pivoter en garde occasionne de désagréables surprises.

DUREE DE VIE 90%
La relative difficulté de Blades of Vengeance offre un challenge intéressant.

100 70 60 50 40 30 20 10 0

PUGGSY

Réaliser un jeu vidéo avec un personnage qui ressemble à Maître Vico, le roi de la pomme de terre, voilà qui semble assez amusant. Faire ensuite de ce jeu une merveille, voilà qui est tout à fait passionnant.

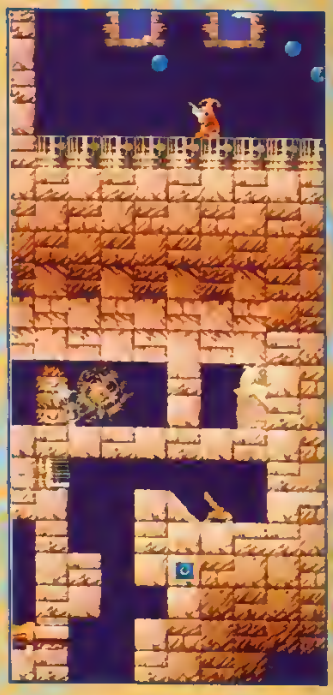
Puggsy est un extraterrestre. Son corps tout rond, tout nu et tout bronzé nous le confirme au premier coup d'œil. Le vaisseau de notre ami Puggsy est pris dans des courants magnétiques spatiaux. Il se pose donc sur une planète inconnue et en profite pour l'explorer. Quand il revient à son vaisseau, horreur et malédiction, ce dernier a disparu. Prenant son courage à deux mains, il part à la recherche de son engin spatial. À vous de jouer.

TOUT NU ET TOUT BRONZÉ...

Comme tout bon jeu de plate-forme, vous devez résoudre 57 niveaux (51 niveaux normaux + 6 niveaux juniors). Ce jeu est bourré d'astuces et d'objets tous plus utiles les uns que les autres (40 en tout). Vous vous aiderez ainsi de pistolets, de bougies, de haches, de poignards, de gants de boxe, de ballons ou encore — c'est celui que je préfère —, de lunettes de soleil vous permettant d'encaisser un coup. Et puis, il est tellement trognon avec ses lunettes !

FA-BU-LEUX !

Les graphismes sont magnifiques et les animations hyper fluides. Il y



QUAND PUGGSY SE PREND POUR SPOKE

Avec son téléporteur, l'ami Puggsy peut visionner le trajet qu'il doit accomplir. Bien utile pour une petite balade en terre inconnue.

Les habitants de cette terre inconnue, clairement ou vaisseau de Puggsy. Le but de notre héros sera de retrouver son Mercedes spatiale.

LE DÉCOR

Voici les différents boss que vous affronterez. Au fur et à mesure, ils deviendront de plus en plus difficiles à combattre. Vous les découvrirez à chaque fin de level. Joli petit paradis, non ?

a en plus des niveaux secrets et des énigmes à résoudre qui rendent le jeu passionnant. Puggsy ne porte qu'un seul objet à la fois. Alors, pour grimper, il doit construire des escaliers avec tout ce qu'il trouve. En revanche, dans certains mondes, le fait qu'il ne puisse prendre qu'un objet à la fois paraît assez long et fastidieux. Cependant les astuces qu'il nous offre sont innombrables. Ce jeu est génial. La diversité des actions, des boss, des objets font que l'on ne s'ennuie jamais. En plus des décors, vous serez également surpris par la musique (34 mélodies et 40 effets sonores). Fabuleux vous dis-je ! ●

Puggsy avec ses super Ray Ban qui le rendent invincible pour une seule fois. Pour les lui mettre, appuyez sur le bouton A.

À QUOI ÇA SERT ?

Très utile pour ouvrir les coffres, après vous en être emparé, appuyez sur le bouton A. Ces malles vous indiquent ce dont vous aurez besoin pour la suite du level.

Puggsy et le monde extérieur

« Tout l'univers, y compris Puggsy, est soumis à l'inertie des éléments, aux contraintes du terrain et à l'attraction terrestre », dixit l'éditeur. Dans ce jeu, ces plus sont vitaux. Ils donnent vie à ce soft et le rendent original et attractif. Un exemple flagrant : au niveau 2, vous devez retrouver un poids vous permettant d'avancer malgré un énorme ventilateur qui vous repousse. Sans cette charge, il est impossible de progresser. Autre exemple, un peu moins original mais qui a son importance : Puggsy a beaucoup de mal à gravir les pentes. S'il s'arrête au milieu, il redescend aussitôt. De plus, selon la force avec laquelle il jette un objet, celui-ci va plus ou moins loin. Même chose, si Puggsy le lance vers le haut, ce dernier rebondit plus ou moins en fonction de la hauteur à laquelle il l'envoie. Ces avantages sont mis en valeur par des graphismes brillants.

éditeur	PSYGNOSIS
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	PASSWORD
continue	INFINI
notice	NON FOURNIE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

en résumé

Puggsy débarque sur Megadrive dans un jeu de plate-forme qui allie à merveille beauté, amusement et originalité !

Mahalia
aime les jolis extraterrestres !

GRAPHISME 96%
Les graphismes fabuleux sont mis en valeur par une palette très contrastée.

SON 90%
Le son est enrichi par 34 mélodies et 40 effets sonores, cela rompt la monotonie.

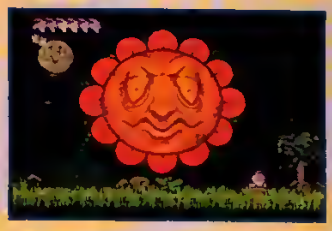
JOUABILITE 89%
La jouabilité est extrêmement fluide. Heureusement, vu son importance dans le jeu.

DUREE DE VIE 90%
La progression de la difficuté permet de savourer ce jeu un bon bout de temps.

WIZ & LIZ

On ne peut rester insensible au charme d'un jeu tel que Wiz & Liz. La chasse au lapin est ouverte ! Accrochez bien vos ceintures, plus que quelques kilomètres/heure avant de franchir le mur du son...

C'est bien connu, les magiciens utilisent des lapins dans leurs spectacles. C'est le cas de Wiz et Liz jusqu'au jour où tous leurs lapins se retrouvent éparpillés dans les 56 niveaux qui constituent le jeu. Si la majeure partie du temps, l'action se déroule dans le style jeu de plate-forme, certaines séquences sont littéralement des jeux à part. On retrouve ainsi un casse-briques qui, lorsque vous êtes lancé, exige d'avoir le casse-dalle et le Coca à portée de main. Dans une autre séquence que j'affectionne particulièrement, il s'agit de lancer des tomates sur deux personnages qui tiennent lieu de cibles. Mais revenons plutôt au déroulement du jeu de plate-forme en mode « un joueur » ; le jeu étant différent à deux.



LES BOSS

Bien que très impressionnants, ces boss ont tous des tactiques de combat assez semblables. Il suffit d'adapter quelques variantes en fonction de leur particularité.

Il y a plusieurs jeux dans une même cartouche. Ici, le but consiste à lancer des tomates sur les visages des personnages.

RICHE : CINQ ŒUFS FRAIS AU KILO !

Wiz arrive sur un niveau alors qu'en haut de l'écran s'affiche en lettres transparentes un mot qu'il devra compléter. Ce qui frappe immédiatement, c'est la vitesse phénoménale à laquelle se déplace le mage. Il ne dispose que de deux minutes pour toucher les lapins qui libèrent alors

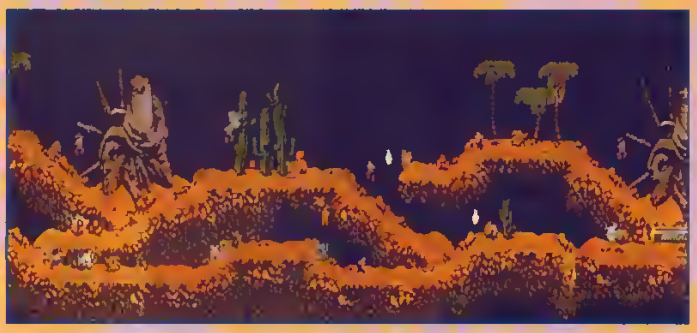
WIZ & LIZ

94%

éditeur
PSYGNOSIS
genre
PLATE-FORME
sauvegarde
PASSWORD
continue
NON
notice
NON DISPO
difficulté
MOYENNE
prix
A B C D E
1 OU 2
joueur(s)

GROS PLAN SUR UN MONDE

Le monde désertique n'est pas sans rappeler le décor de la Planète des Singes. Les plus observateurs d'entre vous auront sans doute remarqué que ce tableau est géomorphique.



Le casse-briques est une séquence qui peut durer plusieurs heures. C'est une opportunité pour se faire un tas de 1up

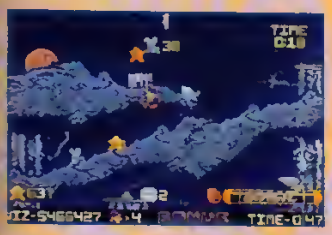
des options ou des lettres. Et ce n'est que lorsque vous aurez collecté toutes les lettres composant le mot que Wiz aura un nombre donné de lapins à sauver, avant de passer au niveau suivant. Les options se présentent sous la forme de temps supplémentaire ou de fruits indispensables à l'utilisation de la magie. À deux joueurs, c'est à un tout autre jeu que vous aurez affaire. L'écran est splitté et il s'agit de compléter son mot plus vite que l'adversaire ; les options ne servent plus qu'à donner des points. ●

en résumé

Rapidité, richesse, jouabilité. C'est par ces trois mots que se décline Wiz & Liz qui, plus que jamais, mérite de figurer parmi les indispensables.

Wolfen

encore sous le charme.

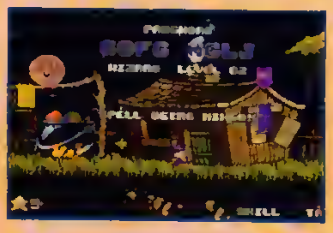


QUELQUES MONDES

Voici une sélection de certains mondes de la phase plate-forme de Wiz & Liz. S'il y a 56 niveaux, l'action se déroule dans les neuf mêmes mondes dont certains détails changent à chacun de vos passages. Une fois un monde terminé, la porte d'accès se verrouille jusqu'à ce que vous ayez visité les huit autres. Au terme du dernier, vous serez alors confronté à un boss.

L'utilisation de la magie

Entre chaque tableau, Wiz revient chez lui afin de lancer de nouveaux sorts. Devant sa maison, un énorme chaudron lui permet de préparer les mixtures indispensables à la magie. Wiz doit alors récolter divers fruits qui constituent les ingrédients de base de ses mélanges. Les effets des sorts sont très variés et se concrétisent, le plus souvent, par des bonus de points, un temps doublé ou encore l'ouverture de nouvelles portes donnant accès aux autres phases de jeu. Il y a toujours deux ingrédients à mélanger, et plus vous progressez, plus vous avez de fruits à disposition. Et bien sûr, le nombre des sorts s'en trouve accru.



GRAPHISME 85%
Les superbes graphismes sont mis en valeur par une animation excellente.

SON 85%
Les vingt bandes sonores sont renforcées par un sacré paquet d'effets.

JOUABILITE 95%
Même si le jeu est d'une extrême rapidité, il n'en est pas moins très jouable.

DUREE DE VIE 90%
L'utilisation des sorts change la physionomie du jeu d'une partie à l'autre.

80 70 60 50 40 30 20 10 0

RANGER X

Protégé par sa lourde carapace, le ranger nouvelle génération s'en va exploser allégrement la faune métallique alentour... Calez votre mégablast au creux de l'épaule et... destroy !!

Le Conseil des systèmes des galaxies libres (le CSGL) vient d'être attaqué par un groupe de guerriers jaloux de sa suprématie et de son pouvoir. Barbares sans pitié, ils n'ont fait aucune sommation et ont attaqué sans prévenir. Le premier choc fut rude, mais sitôt remis de leurs émotions, les membres du CSGL décident de répliquer violemment à cet acte provocant d'agression en envoyant leur plus efficace guerrier. Bien sûr, c'est de vous qu'il s'agit (quelle surprise !), et on vous connaît sous le nom de Ranger X. Avant chaque mission, une séquence vous montre l'endroit que vous allez devoir investir sous la forme de graphismes en 3D animés. L'idée est bonne, mais les fils de fer font piètre figure face aux meilleures productions du moment. Enfin, ce n'est pas ça le plus important, et le jeu lui-même se révèle être d'une indéniable qualité, alors...

Destruction d'une structure ennemie au lance-flammes. Ce n'est pas très fin mais dans le genre efficace, ça se pose là.

Ça ne se dirige pas si facilement, un robot !

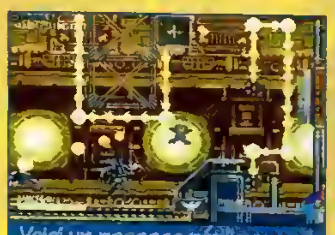
Attention, Ranger X n'est pas un jeu dont on acquiert la maîtrise en cinq minutes. Il faudra vous habituer à la façon dont se déplace votre robot. Tant qu'il reste à terre, pas de problème, mais sitôt que vous le faites s'envoler dans les airs, les choses se compliquent. Il faut jouer avec l'inertie et diriger avec précision et souplesse cette carcasse métallique. N'oubliez pas que vous êtes accompagné par une machine amie (un vaisseau qui vous survole ou un engin motorisé qui vous suit). Celle-ci peut vous être d'une aide précieuse. En plus de sa puissance de feu qui complète la vôtre, vous pouvez vous « amalgamer » à elle pour ne faire plus qu'une machine. L'idée est excellente ! Derniers éléments à prendre en compte : votre capacité de temps de vol et le temps de recharge de vos armes spéciales. Il serait dommage que vous arriviez face à un boss sans pouvoir lui tirer dessus.

Cette fois, vous remontez tout le long d'un immeuble et détruisez au fur et à mesure les structures ennemies.

UNE BALADE DE SANTÉ

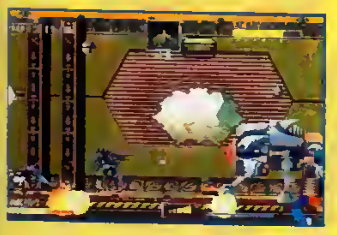
Dans la tradition des grands shoot them up, Ranger X vous envoie sur le coin de la gueule une quantité impressionnante d'adversaires en tout genre. Les engins ennemis ne se comptent plus. Heureusement, pour vous défendre, vous disposez d'une artillerie efficace et de quali-

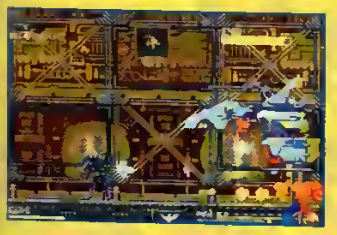
Joli paysage. Mais à l'ombre des arbres se cachent des hordes d'ennemis belliqueux. Bah ! quand faut y aller...

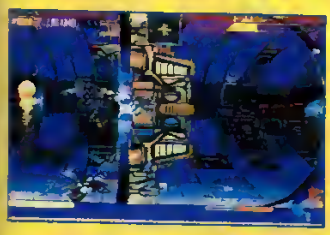


Voici un passage périlleux. Ici il vous faut louvoyer sans vous faire toucher. Et vu les tirs ennemis, c'est difficile.

RANGER X

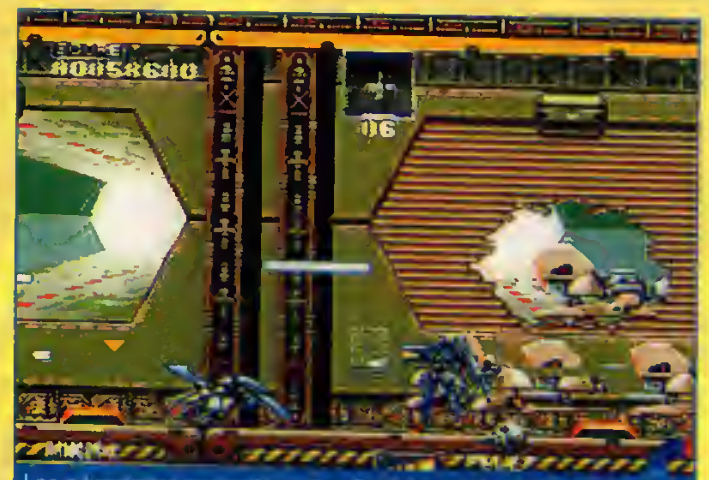






BIG BOSS

Ranger X nous fait le plaisir de nous proposer de bons gros boss de fin de niveau comme on aimerait en voir plus souvent. Ils peuvent occuper jusqu'à la moitié de l'écran et sont bien difficiles à avoir. Chouette !



Les adversaires apparaissent au fond des ex-silos. Ils vous arrivent dessus à toute vitesse en crachant, si bien que, le niveau de côté.

Ces bulles transparentes sont bien gérées. Admirez leurs ombres qui les suivent à la surface de l'eau.

té. Du modeste fusil à impulsion au monstrueux canon à proton, pas moins de sept armes sont à votre disposition. De quoi procéder à un nettoyage en règle dans la joie et la bonne humeur. Bref, on peut dire de Ranger X que c'est un jeu classique, mais son ambiance surchauffée et sa réalisation, avec ses graphismes et ses musiques on ne peut plus réussis, le place à un haut niveau. Les amateurs de ce genre de jeu apprécieront. ●

Les séquences de vue en 3D sont moyennement réussies. Les faces pleines sont tout de même beaucoup plus agréables.

éditeur: SEGA
genre: TIR
sauvegarde: NON
continue: 3
notice: MOYENNE
difficulté: ASSEZ DUR
prix: A B C D E

1 joueur(s)

84%

en résumé

Un shoot them up de haut niveau où, dans un déluge d'explosions, vous incarnez un robot dévastateur.

Chris

les neurones explosés par la nouvelle maquette.

GRAPHISME 89%
Des décors souvent sublimes, des couleurs bien choisies... du très propre.

SON 87%
Une musique qui colle à l'ambiance et la rend encore plus explosive.

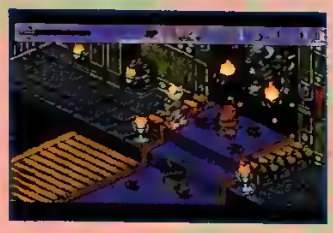
JOUABILITE 80%
Une maniabilité du robot un peu bizarre. Heureusement, on s'y fait.

DUREE DE VIE 85%
Seulement trois continue ? Vous allez devoir jouer comme un dieu.

100 70 60 50 40 30 20 10 0

LANDSTALKER

Ces derniers temps, les amateurs de jeu de rôle et d'aventure sont gâtés. Il y a quelques semaines, la sortie de Shining Force plaçait déjà très haut la barre de la qualité. Sega ne s'arrête pas en si bon chemin et commercialise un nouveau hit : Landstalker.



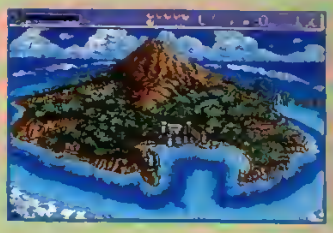
LES TERRAINS

Sur ces photos, vous pouvez apercevoir un échantillon des différents types de terrain. La première est caractéristique des phases de sauts. On distingue particulièrement bien la difficulté à évaluer la profondeur et la hauteur des plates-formes. Sur les deux autres illustrations, il s'agit plus de séquences d'exploration souterraine et d'investigation citadine.

Landstalker risque de bouleverser toutes les idées reçues en matière de jeu de rôle et d'aventure sur console de jeu vidéo. Depuis peu de temps, les jeux qui sont commercialisés en France sont réalisés comme des films. Vous incarnez ainsi le héros de l'aventure et certaines séquences du jeu, la plupart du temps dramatiques, vous considèrent comme un simple spectateur. Shining Force était la première production de Sega à utiliser ce genre de concept. Landstalker le reprend à son compte et axe principalement le déroulement du jeu sur la réflexion et la recherche. Le début d'une partie se

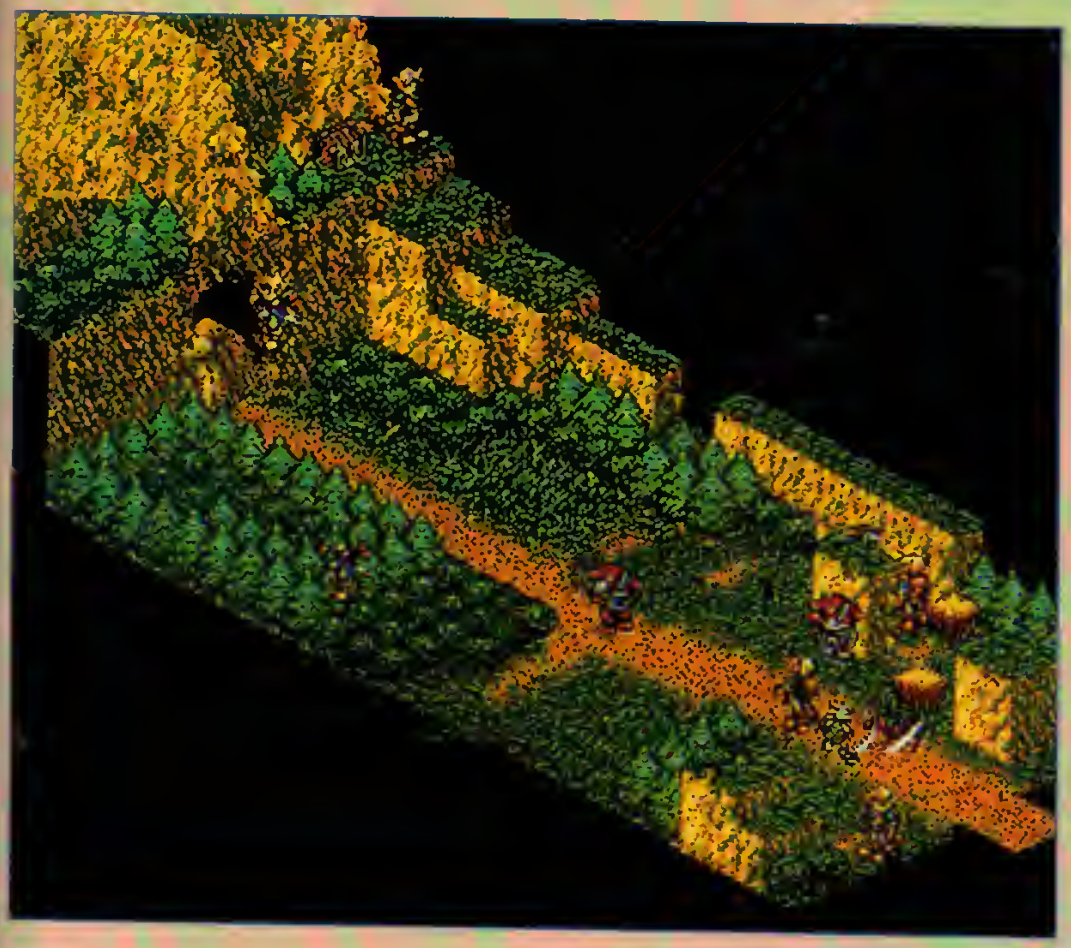
Ce mort vivant vous demande de résoudre trois énigmes qui mettront votre perspicacité à contribution.

L'île au trésor



Landstalker met en scène les aventures d'un elfe en pleine chasse au trésor. Nigel rencontre qu'il sauve des griffes d'une certaine Kayla. Cette dernière, en quête d'un trésor légendaire, sera votre ennemie tout au cours du jeu. Friday est une petite fée qui vous guidera dans cette recherche. Comme tout conte de fées, elle tombe amoureuse de votre héros. Cela entraîne bien entendu des scènes de jalousie qui créent des situations particulièrement cocasses. Votre quête se déroule sur une île pas vraiment déserte. En jetant un œil sur la carte, vous constaterez la présence de nombreux villages et de grottes qui seront autant de cadres d'aventures.

LANDSTALKER



VOUS CHERCHEZ UN GUIDE ?

En dehors des villes et des villages, les routes sont très mal fréquentées. Vous allez livrer de nombreuses batailles contre une ribambelle de monstres même si les combats ne sont qu'un élément mineur du jeu. Toutefois, chaque monstre vaincu rapporte une somme d'argent en or qui vous servira à faire des achats en ville. L'immense aire de jeu est constellée de coffres renfermant aussi bien de la vitalité supplémentaire que des pièces d'or. Dans cette séquence, on distingue l'un d'eux situé sur un surplomb à l'entrée de la grotte. Évidemment, c'est un excellent exercice d'appréciation des distances pour y parvenir.

déroule pendant dix bonnes minutes sans que vous ne puissiez influer sur son déroulement. Vous en êtes seulement spectateur. À l'issue de cette introduction, on constate que Landstalker est intégralement réalisé en 3D isométrique. Le jeu n'est d'ailleurs pas sans nous rappeler un certain Solstice sur NES. Nigel, c'est le héros que vous incarnez, est armé d'une épée. Curieusement, il ne dispose pas de magie. Votre quête se poursuit par étapes où vous explorez des souterrains et des terres sauvages en accomplissant un certain nombre de tâches : délivrer un prisonnier ou retrouver un objet particulier par exemple. La principale difficulté de Landstalker réside toutefois dans l'absence totale d'ombre. Cela interdit toute estimation de la profondeur de champ et de la hauteur des plates-formes. Rassurez-vous cependant, le jeu est volontairement conçu dans cet esprit et une jouabilité excellente garantit un attrait maximum. À signaler également que les textes non traduits de Landstalker demandent aux joueurs une bonne maîtrise de l'anglais. ●

éditeur	CLIMAX
genre	ROLE AVENTURE
sauvegarde	OUI
continue	NON
notice	NON FOURNIE
difficulté	DIFFICILE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

91%

en résumé

Alliant judicieusement aventure et réflexion, Landstalker garantit de longues heures de jeu passionnantes.

Wolfen
encore dans ses réflexions...

GRAPHISME 92%
Même si l'animation n'est pas parfaite, Landstalker est un régal pour les yeux.

SON 94%
Le son est vraiment impressionnant. Un bon atout pour se plonger dans l'ambiance.

JOUABILITE 88%
Landstalker possède une ergonomie exemplaire à tout point de vue.

DUREE DE VIE 85%
En terminant votre première partie, vous n'aurez certainement pas tout vu.

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

POWER STRIKE II

Un shoot them up sans bugs de sprites, ni ralentissements, bien speed, avec de beaux graphismes et une superbe animation ! Le tout sur la Master System ! Ça fait rêver... Y a forcément une galère !

Aux commandes d'un vaisseau, vous êtes seul face à des hordes de pirates du ciel équipés par Dassault, qui a dû faire des prix de gros. Vous évoluez dans un scrolling vertical sur un fond de couleurs fluo (second but du jeu : retrouver son vaisseau trop speedé fondu dans le décor...). Des engins de guerre foisonnent sur la terre et dans le ciel tout en tirant sans arrêt des salves destructrices. L'animation tient remarquablement bien le choc.

LA VIE N'A PAS DE PRIX

En progressant dans le jeu, vous chopez un bon paquet d'options de tir numérotées. Il existe sept armes différentes (de 0 à 6) dont la puissance s'accroît également de 0 à 6, si vous prenez plusieurs fois de suite la même option. On vous propose aussi des super explosions, boucliers, 1up et des bonshommes de neige... qui donnent deux puissances de plus d'un seul coup. N'attendez pas d'originalité dans l'action de Power Strike II, c'est un jeu plutôt bourrin, dans le pur style shoot them up !! Le doigt crispé sur le bouton de tir, vous sillonnez l'écran en évitant les centaines

DES GRAPHISMES SOIGNÉS
La couleur de fond change au niveau 5. Des canons, des wagonnets torpilleurs avançent sur des rails, bref les graphismes sont top !

Les boucliers pivotants protègent et augmentent la puissance de tir. Ils sont cumulables.

MAXI DÉGÂTS

Ce ballon azuré provoque une explosion qui détruit tout dès que vous le touchez. Attendez un maximum d'ennemis, c'est plus rentable. La preuve, je suis peinarde au moins une seconde !

d'ennemis et en ramassant les options qui vous intéressent... Les autres aussi d'ailleurs, c'est déjà rudement balèze de rester en vie sans, en plus, faire de discernement ! Le problème principal du jeu (en plus d'être trop bourrin à mon goût, mais y en a qui aiment...) reste la jouabilité. Quel que soit le niveau de difficulté (cf. encadré), il n'y a pas de progression : c'est très dur dès le début et ça le reste par la suite ! Oserais-je dire qu'elle est très mal dosée ? Oui j'ose le dire ! ou alors, pour s'en sortir avec les honneurs, il faut être très bien armé et le rester jusqu'à la fin !

Décidément et malgré certains aspects positifs dans l'ensemble, surtout pour la Master System, Power Strike II manque quand même d'intérêt... ●

Un boss classique comme vous en verrez à la fin de chacun des huit niveaux.

QUELLE PUISSANCE DE FEU !

Vous commencez la partie avec des balles ordinaires (arme 0). Il existe sept armes en tout dont la puissance s'accroît avec les options numérotées.

Menus de luxe

Au début du jeu, deux menus vous sont proposés, rien que ça... À l'affiche du premier menu : score à battre, démonstration des six tirs proposés et choix de celui de départ, continue au dernier niveau (sauf si vous éteignez la console... ça s'appelle le « continue » du pauvre), start en direct et accès au deuxième menu. Quel luxe ! Que de frime, surtout... Au second menu, on rigole, on rigole : exit (c'est par là), écoute des sons (j'ai tout mon temps), pause (on peut la refuser, si, si. T'as envie d'aller aux toilettes, tu te retiens un moment, ça ajoute au challenge !) et, plus intéressant, choix de la vitesse du vaisseau (de 1 à 4) et du niveau de difficulté (de 1 à 5). « Facile » étant plus dur que « normal », bizarre, « normal » étant déjà très dur, la suite à l'avenant avec un niveau 5 « sauvage » et effectivement indomptable. N'empêche, on se marre bien avec leurs menus.

Master System

POWER STRIKE II

éditeur	SEGA
genre	TIR
sauvegarde	NON
continue	ILLIMITÉ
notice	BONNE
difficulté	DUR
prix	A B C D E
joueur(s)	1

65

en résumé

Un shoot them up qui plaira aux fans du genre. Les autres seront déçus par une difficulté mal dosée et un manque d'originalité.

Miss VTM n'aime pas que l'on joue avec les mots...

GRAPHISME 90%
Très soignés, que ce soit en décor de fond ou pour les engins ennemis.

SON 75%
Musique psyché (une affaire de goût). Sons des tirs classiques.

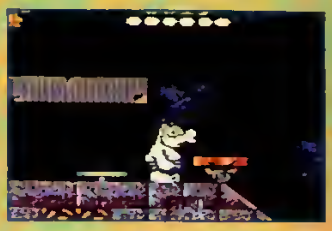
JOUABILITE 35%
Terme inconnu dans Power Strike II. Le mot fait rêver les programmeurs...

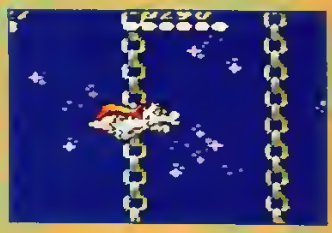
DUREE DE VIE 60%
Une demi-heure avant la crise cardiaque. Plusieurs jours pour les forcenés...

100 90 80 50 40 30 20 10 0

THE OTTIFANTS

Game Gear

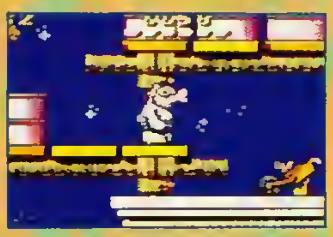


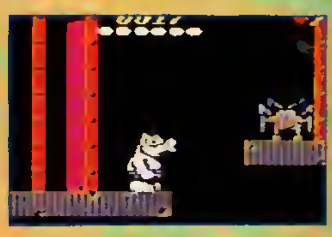


REGARDEZ CE QUE JE SAIS FAIRE !
En sautant sur le commutateur, vous ouvrez une trappe ou faites apparaître des objets.

Un petit jeu tout rigolo avec un perso bizarre, tels sont les ingrédients de ce soft. Otti est un mélange d'éléphant et de bébé auquel il arrive de drôles d'aventures. Entrez dans le monde du fantastique, de l'étrange.

Bruno, le bébé Otti, pense que son papa s'est fait kidnappé par des étrangers. Il décide alors de partir à sa recherche. Mais Bruno tu es fou, il rentre juste un peu plus tard aujourd'hui ! Décidément, après Chuck Rock, c'est une nouvelle mode les bébés qui partent délivrer leur père. Heureusement l'attaché-case de son papounet ferme mal, éparpillant un peu partout des indices pour Bruno. Voilà notre petit Ottifant en route pour d'effrayants parcours, un chantier, un gratte-ciel, une jungle immense ou encore un bureau géant. Il devra affronter des ennemis impitoyables. C'est vrai, comment réagiriez-vous face à une taupe à lunettes, ou un tricycle avec une roue en forme de vinyle. Eh bien, vous auriez une sacrée trouille, faites-moi confiance. Notre héros, lui, ne perd pas son sang-froid, il leur jette des friandises de toutes les couleurs par sa petite trompe. Sur certains méchants, il pourra sauter dessus. Mais il faudra faire attention car il faut bien viser et ne pas le faire sur ceux qui ont des épines, sinon vous perdez de l'énergie vitale. Bruno peut aussi aspirer certains objets pour s'en servir

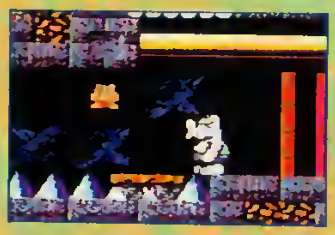


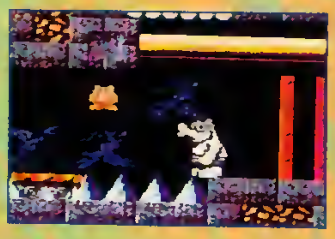


Lorsque vous passez près de ce cube, un diable en surgit. Si vous perdez une vie vous êtes renvoyé à ces endroits.

INSPIRATION, EXPIRATION !

Lorsque vous aspirez en maintenant le bouton 2 enfoncé, il peut faire venir à lui des plates-formes. Parfois très utiles !





comme marche. Son but est de ramasser le plus de bonshommes en gelée (vous savez, comme les bonbons en forme de nounours) pour pouvoir accéder au level suivant et acquérir du bonus. Ce jeu est très sympa. Les graphismes sont assez beaux, en tout cas très colorés. L'action est hyper speed et, heureusement, la jouabilité plus que correcte. En plus ce soft est bourré d'humour. Encore un nouveau jeu de tarés, comme je les aime, sur le marché. Que c'est bon, surtout avec toutes ces friandises ! ●

Si vous arrêtez de jouer, Bruno s'endort et joue au yoyo, en tapant du pied ou en rajustant ses couches.

TOUS VOS ENNEMIS

Même si dans certains cas vous pouvez sauter sur vos adversaires, il vaut mieux essayer de leur tirer dessus parce que très peu peuvent être éliminés par un saut.

Les avantages

Sur votre chemin, vous trouverez parfois des sucettes rouges, jaunes et vertes. Lorsque vous en avez ramassé trois, vous obtenez un bonus. La combinaison des couleurs de ces friandises change votre bonus. Lorsque vous avez accumulé trois rouges, vos ennemis sont immobilisés, trois vertes vous avez des chaussures pour aller plus vite, trois jaunes vous pouvez voler, deux rouges et une jaune vous devenez invincible, une verte plus une rouge plus une jaune tous vos ennemis sont détruits par une bombe. Si vous essayez d'autres combinaisons, vous découvrirez d'autres bonus. Parfois aussi, vous verrez voler un papier devant votre trompe, aspirez-le vite car cela vous rapportera cent points. Lorsque vous atteignez la sortie, si vous n'avez pas ramassé assez de petits bonshommes en gelée, au-dessus de la porte, il est indiqué le nombre que vous devez encore récupérer.

Game Gear

THE OTTIFANTS

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	PASSWORD
continue	8
notice	BONNE
difficulté	FACILE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

91%

en résumé

De l'action, de la rapidité et de bonnes idées font que vous passerez des heures plus qu'agréables en compagnie de ce soft.

Mahalia

J'en mangerais ma cartouche !

GRAPHISME 89%
Tout en couleurs, les graphismes sont chatoyants et assez beaux.

SON 92%
On compte seize effets sonores et la musique est vraiment sympa et variée.

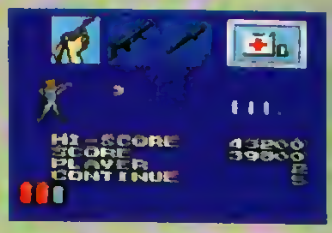
JOUABILITE 95%
Elle est extrêmement fluide heureusement vu la rapidité de l'action.

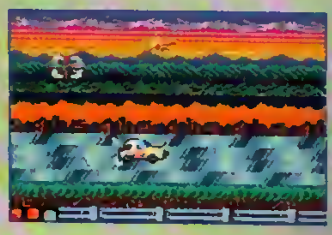
DUREE DE VIE 93%
Comme il y a quatre niveaux de difficulté, tout le monde y trouve son compte.

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

JURASSIC PARK

Game Gear





Vous avez à étudier l'ère préhistorique cette année ? Pas de problème avec Jurassic Park ! Grâce à toutes les versions de ce jeu, plus le film, vous allez être incollable sur le sujet. Alors à vos dinopaddles !

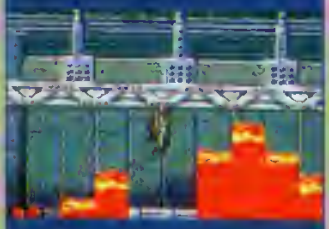
Quand j'allais encore à l'école (vu mon âge avancé, je m'en souviens plus d'ailleurs), je m'étonnais de ne pouvoir apprendre en m'amusant (écoutez les bons conseils de Mamie Mahalia). C'est désormais possible en vous armant de votre Game Gear et de Jurassic Park. Les diplodocus, brontosaures, gallimimus, tyrannosaures et autres tricératops n'auront plus aucun secret pour vous.

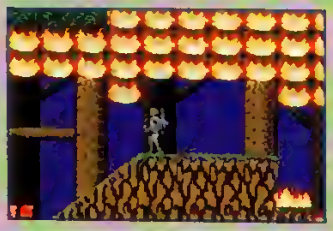
MAIS POURQUOI ?

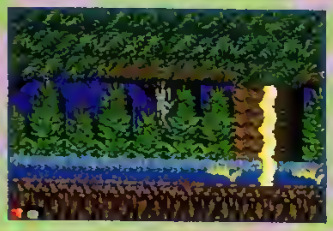
Une panne d'électricité est intervenue dans le parc. Le système de verrouillage des cages des dinosaures ne fonctionne donc plus. Vous incarnez le Docteur Grant, qui doit réparer l'ordinateur et neutraliser toutes ces gentilles bêbêtes. Vous arrivez sur les lieux en Jeep et vous commencez par un bonus stage. Ensuite, vous parcourez à pied chaque territoire des dinosaures. Attention, ils viennent de partout : du ciel, de derrière les arbres, dans votre dos. Soyez méfiant, prudent et rapide ! Vous serez également confronté aux fléaux naturels : orages, incendies, grottes ou encore chutes de pierres. Pas facile !

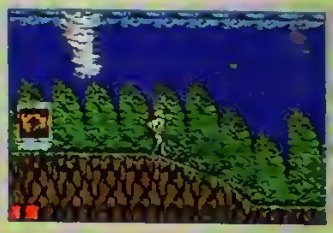
LES PLUS

Présentation générale du parc à ratisser, de l'écran de pause où vous pourrez choisir tranquillement votre arme et un cadeau bonus.





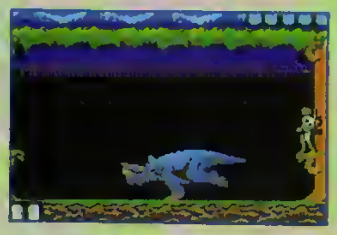


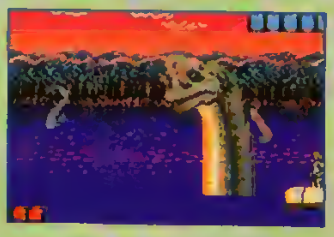


Avec ce ptéranodon, une petite grenade tranquillisante et vous êtes poinnard, en attendant qu'un autre dino vous tombe dessus.

BIG BOSS, NON ?

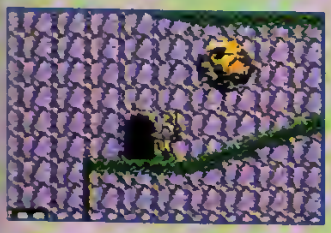
Voilà deux boss que vous aurez à combattre. Renseignez-vous sur la notice pour connaître leur point faible. Repérez aussi leur façon de se déplacer. Un dino, ça fait toujours la même chose.

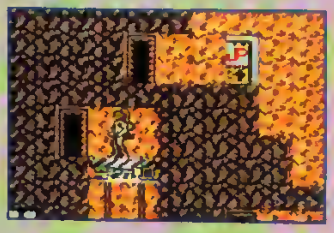




Heureusement, vous avez trois armes à votre disposition : un fusil tranquillisant, un lance-grenades paralysantes et des grenades percutantes. À vous de faire le bon choix. Vous aurez besoin d'une arme spécifique pour chaque type de dinos. Vous trouverez aussi des trousses de premier secours qui vous redonnent toute l'énergie vitale nécessaire. De plus, chaque fois que vous tuez un monstre, récupérez la petite pastille rouge et blanche. Avec dix pastilles, vous obtiendrez un continue. Dernière remarque, cette version ne se défend pas trop mal même si le scénario du film n'est pas vraiment respecté. Les graphismes tiennent la route et la jouabilité est correcte. Seul le son laisse un peu à désirer, mais ne soyons pas tatillons. ●

Pour passer ces monstres, il faut ramper. Appuyez sur la flèche du bas et de droite.





L'ENFER SUR TERRE

Ne vous inquiétez pas, cet incendie s'éteindra tout seul. Entrez pour éviter la pierre. Vous vous retrouvez dans une grotte. Une mauvaise surprise vous attend à la sortie.

Soyez branché Jurassic

Tout d'abord, mettez du dino dans votre façon de vous fringuer, style casquette ou tee-shirt. Evitez d'enfiler la panoplie complète, c'est ringard. Ne dites plus : « dévorer comme un ogre » mais « bouffer comme un tyrannosaure », ne dites plus « fort comme un turc » mais plutôt « fort comme un diplodocus », même chose : pour « têtu comme un âne », remplacez-le par « buté comme un tricératops ». N'appelez plus votre petit(e) ami(e) : « mon chou, ou mon poulet », c'est dépassé. Aujourd'hui susurrez-lui : « mon tyranno adoré, mon gallimimus chéri ». Bien sûr, renseignez-vous sur les particularités des dinosaures afin d'éviter les impairs style : « chef, ne vous a-t-on jamais dit que vous aviez l'esprit subtil du tricératops ? » En effet, cette espèce fonce comme une brute sur tout ce qui bouge. Dernier conseil, entraînez-vous pour la prononciation !

Game Gear

JURASSIC PARK

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	NON
continue	3
notice	BONNE
difficulté	FACILE
prix	E D C B A
joueur(s)	1

72%

en résumé

Accrodinos, ce jeu est pour vous ! Vous serez livré seul face à ces créatures monstrueuses.

Mahalia

adopterait un tyrannosaure dans son deux pièces.

GRAPHISME 71%

De magnifiques couchers de soleil avec parfois un peu trop d'éléments.

SON 62%

Des cris un peu irréalistes puis absence de musique. Résultat, une certaine monotonie.

JOUABILITE 86%

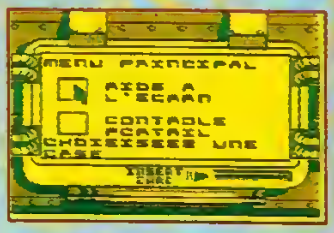
La jouabilité est fluide et l'action commandée est immédiate.

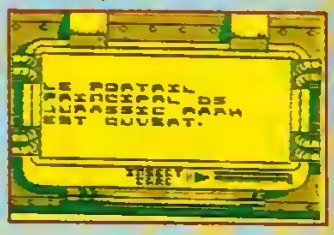
DUREE DE VIE 75%

Même si ce jeu est parfois facile, les boss donnent du fil à retordre.

100 90 80 60 50 40 30 20 10 0

JURASSIC PARK





LES ASTUCES JURASSIQUES

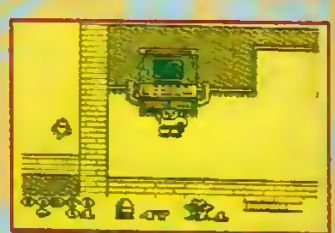
Lorsque vous trouvez cette carte, vous avez accès au menu principal, donc à certaines infos.

Hier, je décide de manger une portion de Vache qui Rit. Dans la boîte, je vois grand concours Jurassic Park. Je lis tranquillement dans le métro, je lève la tête, et en 4x3, voici l'affiche du film. Ils sont partout, même sur ma Game Boy !

Ahhh ! Même morts depuis leur extinction il y a des millions d'années, les dinosaures continuent leur invasion. En ce qui concerne la Game Boy, on vous propose carrément d'être le docteur Grant, celui qui doit rétablir le courant (l'électricité) dans le parc, neutraliser les dinos et sauver les deux jeunes enfants coincés à l'intérieur. Rien que ça !

JE CRAQUE !

Pour cela, le principe est simple. Il vous suffit de ramasser ou de détruire les œufs de ces monstres préhistoriques. Un jeu d'enfant me direz-vous. Sauf que je ne vous ai pas encore dit qu'il y aura des pièges, des tricératops et autres dilophosaures qui prendront un malin plaisir à vous attaquer. Il faudra avancer très lentement car ils surgissent de partout, surtout de derrière les arbres et buissons. Une fois que vous avez tous les œufs, vous avez enfin accès aux bâtiments du parc.



Attention ! le courant est très fort. Non seulement il vous faut éviter les obstacles mais, en plus, récupérer les œufs.

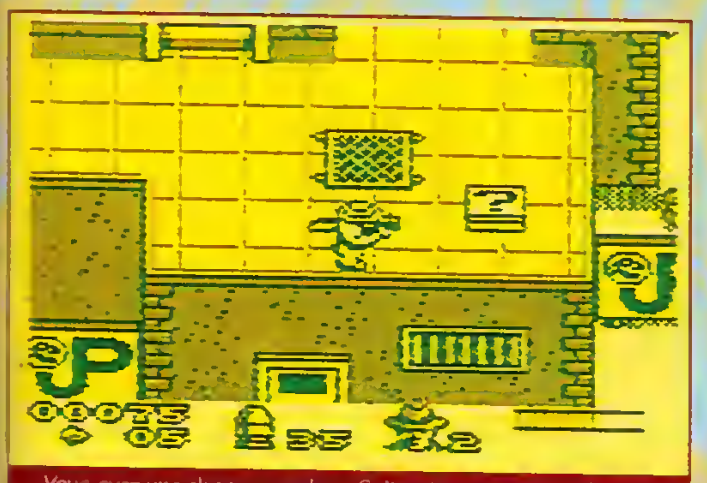
ET C'EST PAS FINI

Ne vous croyez pas à l'abri pour autant, ces saletés de bestioles se cachent là aussi. De plus vous pour-

EXEMPLE DE BOSS

En plus de votre vie, il faut aussi protéger celle de Tim. Vous devez toujours rester de face pour qu'il reste derrière vous. Pour le deuxième, il vous faut être armé sinon vous n'avez aucune chance.

rez vous trouver face à de petites cases avec des points d'interrogation. Soit ce sont des bonus vous restaurant de l'énergie vitale, soit des électrochocs vous en retirant. Vous serez obligé aussi de ramer lorsqu'il vous faudra prendre le petit canot pneumatique. Vous devrez éviter les rondins de bois, le venin que vous crachent les dilophosaures, et les énormes dinos, genre monstre du Loch Ness qui apparaissent devant vous. Pour de l'aventure, ça c'est de l'aventure ! Par ailleurs, les graphismes ne sont pas confus du tout ce qui rend la visibilité du jeu parfaitement claire. L'action est rapide et la jouabilité très correcte. Bref, on a affaire à un bon petit soft tout ce qu'il y a de sympathique si on veut continuer de bouffer du dino. ●



Vous avez une chance sur deux. Soit cette case est un bonus, soit vous vous prenez une décharge électrique. Bonne chance !

PARCOURS À ACCOMPLIR

Au départ, vous trouvez une arme. Ensuite, vous devez trouver les œufs. Une fois que vous les avez tous, entrez donc...

Cherchez l'erreur

Si vous voulez comprendre quelque chose à l'histoire, je vous conseille d'aller voir le film car le jeu ne respecte pas vraiment le scénario. En effet, dans le film du fameux Steven Spielberg, la panne d'électricité arrive pendant les visites alors que, dans le jeu, elle se produit quelques jours avant le début des visites. De plus, toujours dans le jeu, il n'est jamais question du docteur Amon alors qu'elle joue un rôle primordial dans le film. Au départ, dans le soft, vous incarnez le docteur Grant et vous devez tout faire : rétablir le courant, sauver les enfants, dont on ne sait même pas qui ils sont ni ce qu'ils font dans le parc, et enfin neutraliser les dinosaures. Or, dans le film, non seulement ce n'est pas Grant qui répare l'ordinateur, c'est la petite fille, mais en plus ils ne sont pas tout seuls dans le parc puisqu'il y a une équipe de sécurité. Dommage donc que le scénario ne soit pas vraiment respecté...

Game Boy

JURASSIC PARK

éditeur	OCEAN
genre	AVENTURE
sauvegarde	NON
continue	OUI
notice	NON FOURNIE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

en résumé

Un jeu très sympa et à la mode : Jurassic Park. Des dinos, encore des dinos et toujours des dinos.

Mahalia

« Plus de dinosaures, s'il vous plaît ! »

GRAPHISME 78%

La vue du dessus et la simplicité des graphismes rendent le jeu hyper clair.

SON 71%

Quelque peu monotone et les cris des dinosaures pas très bien exploités.

JOUABILITE 86%

La jouabilité est très fluide. Heureusement car il vous faut parfois être très rapide.

DUREE DE VIE 82%

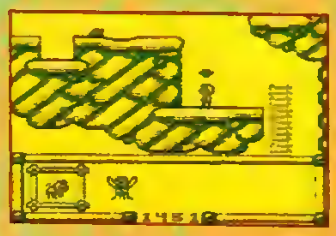
Les parcours ont l'air un peu faciles, mais les boss sont assez ardus.

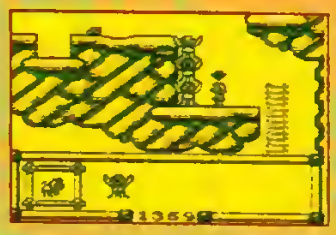
100 90 **81%** 70 60 50 40 30 20 10 0

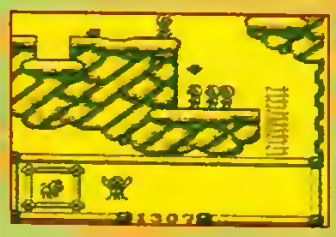
HUMANS

Game Boy

Sous le signe des dinosaures, la famille Flintstones nous a téléphoné pour demander un jeu avec des hommes de Néanderthal. Humans débarque sur Game Boy et n'a pas fini de vous prendre la tête. C'est Wilma qui va être heureuse !







À L'AIDE !

Il arrive que les hommes se retrouvent bloqués devant une paroi immense. Infranchissable ? Pas sûr ! Mettez un homme en position de porteur, faites-en monter un autre sur ses épaules, et ainsi de suite pour que le dernier grimpe sur leurs bras puissants. Pour les remettre en position normale, il suffit d'appuyer sur la touche bas de la manette multidirectionnelle.

Lemmings est considéré à juste titre d'ailleurs comme le jeu de réflexion le plus original de ces dernières années. Gametek le sait et s'en est largement inspiré pour vous offrir Humans. Cette fois, les missions casse-tête ne concernent plus une horde de petits rongeurs mais une tribu d'hommes de Néanderthal. Ainsi, à chaque nouveau niveau, le grand chef de la tribu prend la parole pour donner ses ordres. Cela va du « Trouvez-moi la torche ! » à « Sauvez le Shaman ! » en passant par « Sautez par-dessus le dinosaure ! » Comme vous le devinez, tout un programme ! Comme les

Dino filmo

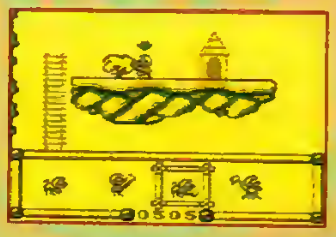
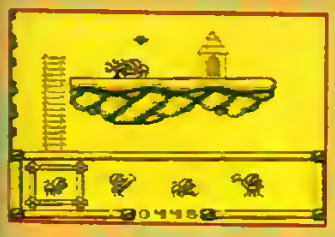
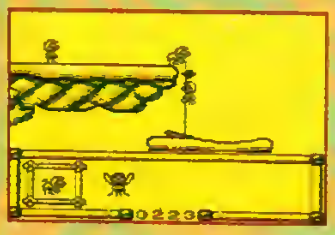
Dans Humans sur Game Boy, il y a un énorme paquet de dinosaures (tyrannosaure, stégosaure...). Au cinéma, on les a déjà tous vus bien avant que ne sorte *Jurassic Park*. La première fois, c'était en 1925 dans *Le Monde perdu* d'après une nouvelle de Arthur Conan « Sherlock Holmes » Doyle (NDLR : diffusé sur la chaîne câblée Cinéfil en ce moment) ! Willis O'Brien, responsable des effets spéciaux, avait créé des petites sculptures en fil de fer recouvertes d'éponge et de caoutchouc. On retrouve ce génie en 1933, avec la sortie de *King Kong*. Cette fois-ci, il a amélioré toutes les marionnettes : place aux squelettes en acier dotés d'un vrai système d'articulations. Il faudra attendre *La Vallée de Gwangi* (1969) et les maquettes de Ray Harryhausen animées image par image pour que les dinosaures trouvent enfin un véritable second souffle au cinéma. Ainsi, jusqu'à *Jurassic Park* (cf *Player 35*) !

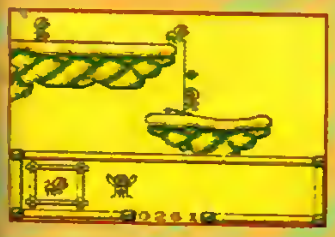
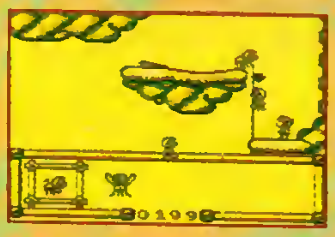
Lorsqu'un homme se fait bouffer par un dinosaure, on le retrouve au fond de son estomac !

HUMANS

éditeur
GAMETEK
genre
REFLEXION
sauvegarde
PASSWORD
continue
NON
notice
BONNE
difficulté
VARIABLE
prix
1
joueur(s)

87%

DES « ARMES » POUR GAGNER !

La lance permet de franchir les obstacles et de se battre. La torche sert à brûler les arbres qui empêchent de progresser. La corde est indispensable pour monter ou descendre. Reste la roue, sans laquelle on ne peut sauter par dessus un dinosaure. À la moindre erreur, vous risquez de perdre un objet et de ne pouvoir finir votre niveau ! Les cinq dernières photos démontrent comment les Humans délivrent leur Shaman : ils utilisent la lance pour franchir un fossé, s'en servent contre un dinosaure et utilisent leur corde pour descendre les deux niveaux qui les séparent de leur chef !

en résumé

Humans consiste à aider une tribu préhistorique confrontée à des missions très périlleuses.

chefs sont généralement plus forts pour parler que pour agir (sauf à Player One bien entendu !), il envoie ses hommes au casse-pipe (ndlr : tu veux encore du cirage Lib ?). Au programme plutôt chargé : des ravins à franchir, des rochers à escalader, des dinosaures à éliminer et plein d'autres distractions du même style ! Heureusement, nos héros de l'âge de pierre ont à leur disposition un large éventail de capacité. Ils sont capables de mouvements très précis comme ramasser un objet, porter les copains, brûler un arbre ou lancer un javelot directement dans le cœur d'un T-rex. Seul problème : c'est à vous de sélectionner les bons mouvements ! La meilleure solution consiste surtout à visualiser dès le départ tout le parcours et à faire appel au sorcier qui vous indiquera gentiment le nombre d'hommes nécessaire ainsi que les objets vraiment indispensables. Ne croyez pas cependant que ce coup de pouce suffit : il faut vraiment se creuser les méninges pour finir certains niveaux. Bref, un jeu idéal pour les longues soirées d'hiver au fond d'une caverne ! ●

Lib
de la tribu de « ceux-qui-marchent-debout » !

GRAPHISME 85%
Clair et net sauf si plusieurs objets sont lancés les uns sur les autres.

SON 75%
Musique entraînante même si on préfère les « Dinos du rock » sur DNN !

JOUABILITE 92%
Un jeu extrêmement faible à prendre en main, même pour un préhisto !

DUREE DE VIE 95%
Plusieurs millions d'années ! On recommence les niveaux avec bien moins de temps.

100 70 60 50 40 30 20 10 0

“Entrez avec un Gobliin, retirez la pince du tuyau avec l’autre et parlez au guitariste.”

C’est l’une des solutions que vous trouverez dans PC Player.

PC Player, c’est 100 pages tous les deux mois consacrées exclusivement aux meilleurs jeux PC du marché français, avec des tests, des solutions complètes... et toute l’actualité ! **Incontournable** pour exploiter au mieux vos jeux sur PC !

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

PC Player est une publication de Média Système Édition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex. Tél. : 41 10 20 30.
Service abonnement · Paris . (16) 44 69 26 26 Province 44 69 26 26.
Pour tout savoir sur le magazine, consultez sur votre Minitel : 3615 PCPlayer.

3ème Salon International de la High-Tech de Loisirs

Venez nous retrouver sur le 36 15 SUPERGAMES ou sur le 36 68 20 90

Le troisième Salon de la High-Tech de Loisirs "SUPERGAMES", rendez-vous européen incontournable, vous projette en avant-première dans l'univers quotidien du 3ème millénaire. Micro-informatique, Multimédia, Réalité virtuelle, Image de synthèse, Simulation, etc...
Ces avancées technologiques appliquées à l'éducation, à la culture, à la musique et au jeu, vous feront pénétrer dans une nouvelle dimension pour vos sens et risquent de bousculer pas mal d'idées reçues.
Venez vous plonger dans cet univers du 24 au 28 novembre, au parc des expositions de la porte de Versailles, à Paris.

France 3

Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

SUPERGAMES
Le Salon de la High-Tech de Loisirs

Du 24 au 28 novembre 1993
Parc des expositions - Porte de Versailles - Paris
Hall 7-2 de 9h30 à 19h, le samedi jusqu'à 20h

Découpez ce bulletin il vous fera gagner
20 % de réduction sur votre entrée
Complétez-le et présentez-le aux caisses vous paierez
40 frs au lieu de 50 frs

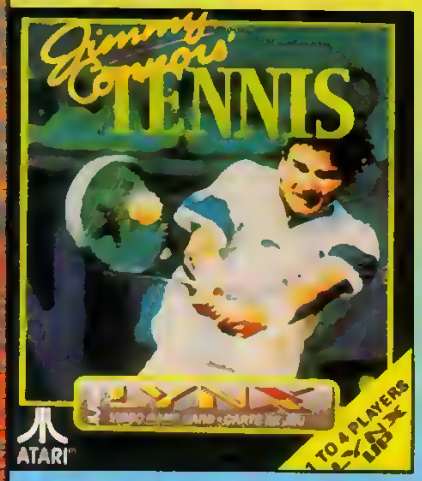
Nom :
Prénom :
Age :
Adresse :
Code Postal :
Ville :

ce bulletin ne donne droit qu'à une seule entrée à tarif réduit, les photocopies ne sont pas admises

P011

Lynx Club troisième édition, première génération. Le moins qu'on puisse dire, c'est que la Lynx ne fait pas l'objet d'attentions excessives de la part d'Atari, très occupé par la Jaguar. Ne désespérez pas : des nouveautés sortent encore et la firme compte très fort sur la Jaguar pour relancer les ventes de la portable. Alors, qui vivra verra...

Jimmy Connors
Tennis



Depuis les débuts de la Lynx, on attendait avec impatience la floppée de jeux de sport promis par Atari. Hélas, trois fois hélas, on ne peut pas dire que les premiers essais dans cette direction se soient révélés concluants. Il ne faudra pas non plus compter sur Jimmy Connors Tennis pour redresser la barre. Pourtant, les options qu'on attend de ce genre de jeu répondent à l'appel, même si on se demande pourquoi il n'y a qu'un type de terrain. C'est bien la première fois que je vois ça. Il y a en revanche d'excellentes choses, qui ne se trouvent pas sur les « grandes » consoles. Ainsi les carrés, qui apparaissent au niveau « débutant » pour vous montrer le point de frappe idéal des balles et le mode « multijoueur ». Jimmy Connors Tennis utilise en effet toutes les possibilités du câble Comlynx. En reliant plusieurs Lynx ensemble, vous pouvez en effet vous livrer à des matchs à deux, trois ou quatre joueurs humains, chacun voyant le jeu sur son propre écran. À deux, il est possible de choisir de faire équipe dans un double contre l'ordinateur ou de se livrer à un match en simple. Niveau réalisation, il n'y a pas grand-chose à redire : les graphismes sont plutôt réussis et des digitalisations vocales à tuer surprendront vos voisins dans le tromé. Malheureusement, Jimmy Connors souffre d'un énorme défaut pour une simulation sportive : la jouabilité. Les difficultés à contrôler le personnage proviennent avant tout de l'écran de la Lynx. Un peu flou, il ne permet pas de suivre avec précision la trajectoire de la balle. Un défaut commun à la plupart des tennis sur portable. Mais le jeu lui-même est loin d'offrir une souplesse de maniement très convaincante. Il faudra s'accrocher énormement pour réussir à relancer les balles sans problème. Tout dépend donc de votre capacité à vous accrocher. On est très loin du Final Match Tennis de la NEC qui reste encore et toujours la référence de Player One en matière de simulation de ce sport.

Iggy

genre	
SIMUL. SPORTIVE	
difficulté	86 %
graphisme	80 %
animation	75 %
son	89 %
jouabilité	50 %
durée de vie	80 %
player fun	54 %
prix	70 %

Master the GAME ®

DIRECT U.S.A.

Official and sole Agent of Master the Game USA

Le Number One des Services

"Ne cherchez plus les Titres Introuvables..."

APPELEZ

Tout de suite l'Equipe

Master the GAME

78.94.32.18

+ 1600 Titres

Toutes Consoles

Catalogue Général 20 F

SUPER NES

ADAPTATEUR AD 29	99
ALIENS 3	449
BATMAN RETURNS	459
BUBSY	469
B O B	445
COOL SPOT	TEL
CYBERNATOR	449
CANTONA FOOTBALL	TEL
DESERT STRIKE	399
FATAL FURY	489
F1 POLE POSITION	TEL
FINAL FANTASY 2	479
FINAL FIGHT 2	489
FIRST SAMOURAI	449
FLASHBACK	TEL
HYPER VOLLEY BALL 2	TEL
JURASSIC PARK	TEL
LOST VIKING	445
MAGIC JOHNSON SLAM	TEL
MARIO COLLECTION	TEL
MIGHT & MAGIC 2	489
MORTAL COMBAT	549
MYSTIC QUEST	399
POCKY & ROCKY	469
SHADOW RUN	489
SIM CITY	449
SIM EARTH	499
SONIC BLASTMAN	449
STAR FOX	475
STREET FIGHTER 2 turbo	569
SUPER SLAP SHOT	459
SUPER STAR WARS	449
SUPER BOMBERMAN	TEL
T2 JUDGEMENT DAY	449
TECHMO NBA BASKET	489
TINY TOONS ADV	459
UTOPIA	469
VEGAS STAKES	419
WWF II ROYAL RUMBLE	549

MEGADRIVE/GENESIS

ALIEN 3	399
A W S SOCCER	TEL
AMAZING TENNIS	445
BATTLE TOADS	379
BUBSY	379
B O B	399
CHASE HQ II	399
COOL SPOT	379
DAVIS CUP TENNIS	445
ECCO THE DOLPHIN	379
F 15 STRIKE EAGLE	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
GENERAL CHAOS	TEL
GLOBAL GLADIATOR	379
HAUNTING	TEL
HARDBALL 3	TEL
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	379
LEMMING	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29	TEL
MORTAL KOMBAT	479
NHLPA HOCKEY 94	TEL
ROCKEY KNIGHT ADV	TEL
ROLLING THUNDER 3	459
SHINNING FORCE	389
SHINOBI 3	459
SPLATTER HOUSE 3	445
STREET FIGHTER 2	TEL
STRIDER II	445
SUMMER CHALLENGE	359
TURTLES NINJA	379
WINBLEDON 2	TEL
X MEN	379

SEGA CD

COOL SPOT	419
DRACULA	439
FINAL FIGHT	419
HOOK	419
NIGHT TRAP	TEL
TERMINATOR	TEL
NEWS	TEL

GAME BOY

ADAMS FAMILY	239
ALIEN 3	249
ALLEWAY	225
BASEBALL	225
BEST OF THE BEST	249
CHASE HQ	249
DOUBLE DRAGON 3	259
JIMMY CONNORS	219
MARIO LAND	195
MORTAL KOMBAT	239
SIDE POCKET	235
SUPER MARIO LAND 2	279
L EMPIRE CONT ATTAK	279
F15 STRIKE EAGLE	TEL

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT	259
MICKEY MOUSE 2	265
OUT RUN EUROPA	289
STREET OF RAGE	259
STREET OF RAGE	TEL
WINBLEDON TENNIS	245
NEWS	TEL

NEO GEO

FATAL FURY II	TEL
WORLD HEROES 2	TEL
SAMOURAI SHODOWN	TEL
NOMBREUX TITRES DISPOS	TEL

Extrait du Catalogue
AUTRES TITRES
CONSULTEZ NOUS !

PROMO CLUB du Mois

* Prix réservés aux Membres du Club

SUPER NES

MORTAL KOMBAT
Version française
499 F*

STREET FIGHTER 2 TURBO[1]
1) Version US 60 Hz fonctionnant avec Adaptateur 60 Hz
499 F*

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT
Version française
459 F*

CLUB Master the GAME

Demandez votre Master Carte et bénéficiez immédiatement des Prix Club

Cotisation annuelle **99 F**

Recevez votre **Carte de Membre**
- **1 T-Shirt Club**
- **1 Casquette Américaine**
- **Le Catalogue général**

Lisez Le Fanzine du Club

Choisissez les Best of sélectionnés.

Recevez un cadeau d'anniversaire

Economisez avec les Promos Club

Réservez les Nouveautés en priorité

Participez aux Championnats de Jeux Vidéo dans votre région.

BOUTIQUE MASTER THE GAME 67 COURS EMILE ZOLA 69100 VILLEURBANNE

Bon de Commande

A retourner à cette adresse
MASTER THE GAME
BP 2163
69603 VILLEURBANNE Cedex
Tel : 78.94.32.18 Fax : 72.43.95.38

Nom & Prénom
Adresse
C. Postal + Ville
Tél (impératif)
Date de Naissance

Console	DESIGNATION	PRIX
	Emballage + Port	30
	Carte CLUB Master the GAME (99F)	
	TOTAL	

☐ Chèque ☐ Carte Crédit ☐ Mandat

Carte de Crédit n°

Expiration |__|__| / |__|__|

Signature Obligatoire :
(des Parents pour les mineurs)

- DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
- OFFRE VALABLE FRANCE METROPOLITAINE

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

NEC Club, première génération, troisième édition. Bienvenue sur Canal NEC. Au programme ce soir : le 20 h 30 avec le retour de PC Kid, le ciné-club avec Gradius II et le quart d'heure comique avec Black Hole Assault. Une chouette soirée en perspective.

On oublie !

Si la production NEC est moins pléthorique qu'à une époque, elle affiche aussi une qualité bien supérieure. Un vilain petit canard se glisse parfois dans le lot. Le loser de ce mois-ci est Black Hole Assault, déjà tristement célèbre sur Mega CD. Peu de choses à dire sur ce combat de robots si ce n'est qu'il atteint des sommets dans le genre bourrin et pas beau. Au fait, pour ceux qui ne le sauraient pas, SF II' est une merveille sur NEC.

Gradius II

support	genre	nombre de joueurs
CD-ROM	SHOOT THEM UP	1
éditeur	**sauvegarde**	**continue**
KONAMI	NON	NON

Konami reprend les vieilles recettes en adaptant Gradius II, sorti en borne d'arcade il y a quelque temps déjà («Vers 1988» me souffle Sylvain). Second volet de la saga Gradius, qui comprend Salamander, Gradius II reprend à la lettre les principes du premier épisode. Les amateurs ne seront pas dépaysés le moins du monde : le maniement du vaisseau est parfaitement identique à celui de la borne d'arcade. On retrouve donc tous les éléments qui équipent un shoot them up : armement évolutif, scrolling horizontal, monstres d'enfer (le phœnix de feu et les statues de l'île de Pâques n'ont jamais été dépassés) et action d'une rare intensité. Le niveau de difficulté, assez élevé, réserve ce CD aux bons vieux routards du jeu de tir.

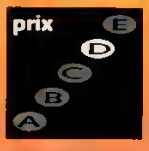
81 %

CD PC Kid

Rockabilly

support	genre	nombre de joueurs
CD-ROM	SHOOT THEM UP	1
éditeur	**sauvegarde**	**continue**
HUDSON	NON	OUI

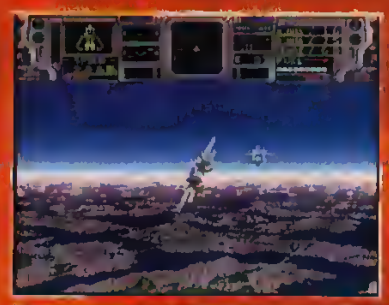
Il est revenu le divin enfant ! La petite mascotte de NEC avait déjà délaissé ses plates-formes fétiches pour goûter au shoot them up. Après la version cartouche, voici la déclinaison CD-Rom des aventures du petit préhisto à la grosse tête. On nage de nouveau en plein délire. Un PC Kid volant se promène dans des niveaux truffés d'ennemis sortis de la tête du plus fou des scénaristes nippons. Il affiche une crête de punk, des lunettes de soleil et se transforme en êtres des plus délirants : micro volant, chanteur de variété, fusée, Ovni... Comme on s'y attendait, le clou du spectacle vient des musiques stockées sur le CD. Le «Game over» est carrément salué par une très joli chanson du «Top 50» local et interprété par une charmante Nippone. Le principal reproche que l'on peut faire au jeu est d'être trop proche de la version cartouche mais si vous ne la possédez pas, foncez. En carte ou en compact, le Kid est toujours aussi craquant. Allez PC Kid, fais-nous encore rêver !

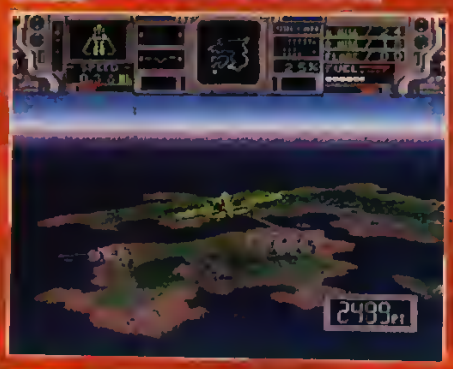


91 %

Super Air Diver

à deux doigts de la 3ème Guerre Mondiale...





Code secret D-2940 / Top Secret

Du Chef d'État Major des Armées au Commandant de l'escadron :

« Nous entrons dans la phase finale de la mission ultra-secrète **XF-119 Air Diver**. Nous avons décidé d'accorder le grade d'**Air Diver N°1** à quiconque deviendra un as du pilotage au cours de la bataille qui va s'engager... »

À vous de mériter ce grade : de détruire tous les avions ennemis, de découvrir d'où est partie l'attaque et d'arriver à temps pour empêcher une 3ème Guerre Mondiale d'éclater.

Vos atouts : une simulation étonnante de combats aériens, créée à un procédé seul ultra-rapide du signal numérique.

SUNSOFT

NINTENDO and SUPER NINTENDO are trademarks of Nintendo

NOUVEAU
NEW
APPELLE
VITE AU
36-68 68 7
(2,19 Frs une minut
JOUE et GAGNE
Top des Top
des console
(Néo-Géo, Jagua
Méga CD II, 3DO..
et tous les jeu
LUDI GAME
(F1 Pole Position
Eric Cantona..
JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT
36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP

Pour Noël demande à tes parents de t'abonner

LE CADEAU DU MOIS

Les 50 premières réponses recevront un CD single Ugly Kid Joe,

les suivantes : un Magnet Ugly Kid Joe

phonogram

Offre valable jusqu'au 5 janvier 1994. le cachet de la poste faisant fo

Bon de commande à renvoyer à :
Player One BP 4
60700 SACY-LE-GRAND

ET BÉNÉFICIE DES AVANTAGES PLAYER ONE :

1 / Player One directement chez toi pendant un an (11 numéros).
2 / 28 F d'économie, soit un numéro gratuit.
3 / La garantie du tarif pendant un an.
4/ Le cadeau du mois

Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé Délai d'expédition 4 semaines

OUI !

JE M'ABONNE DES AUJOURD HUI A PLAYER ONE
LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

☐ JE RECEVRAI LES 11 PROCHAINS NUMÈROS ET MON CADEAU* POUR 280F AU LIEU DE 308F.

☐ JE PROFITE DE L'OFFRE SPECIALE NOEL : JE RECEVRAI LES 11 PROCHAINS NUMÈROS, MON CADEAU* ET LA MONTRE POUR 395F AU LIEU DE 507F.

JE JOINS MON CHÈQUE DE ..... À L'ORDRE DE M.S.E.

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
DATE DE NAISSANCE : .....
CONSOLE(S) : .....
SIGNATURE OBLIGATOIRE (DES PARENTS POUR LES MINEURS) :

* tarif pour la France métropolitaine. tarif DOM TOM et étranger : 379 F

PO/36

La Montre Sonic + L'abonnement à Player One

395F* au lieu de 507F soit 112F d'économie

Garantie 1 an
Etanche à 3 ATM (30 mètres)
Fabrication française

OFFRE SPECIALE
395F*
AU LIEU DE
507F
NOEL

*Tarif pour la France métropolitaine
Tarif DOM-TOM et étranger : 489F

Gagne avant les autres

tous ces superbes lots,
jusqu'au 31 décembre 1993 !

Mega CD II

Mega drive

Alors dépêche-toi !

Une console Mega CD II - Sega Mega Drive
Sega Mester system 2 - Sega Menecer avec 6 jeux

Affronte le SNORK,
fait le combat et gagne sur le
36 68 21 88

Jeu de rôle

ALIEN est de retour.
Il veut ta peau !
Alors défie le sur le
36 68 80 33

Si tu es à la hauteur, tu peux gagner des consoles 16 bits, des jeux, des centaines de CD et des Tee- Shirts !

Tu veux faire de nouvelles rencontres ?
ALORS LANCE TOI,
APPELLE LE
36 70 21 12

INTERDIT AUX NANAS
36 70 21 01 ET 36 70 21 07

DES JEUX VIDÉO GRATUITS ???

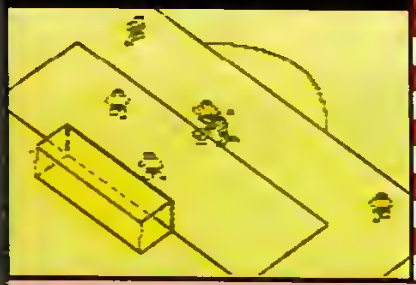
C'est possible ! **Sur le 36 15 Canal 21,**
tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...
ALORS SAUTE SUR TON MINITEL !

Pour les services 36 70 la cotisation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute
Pour les services 36 68 la cotisation ne sera que de 2,19F par minute.

CODE MEDIA
181

ViteVu

GAME BOY
Goal



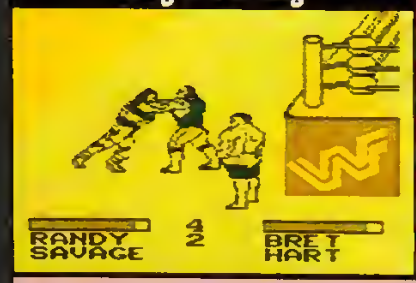
prix A B C D E — 20%

éditeur	JALECO
genre	SIMUL. SPORTIVE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

Ô rage, ô désespoir, Goal est un jeu rasoir. "Ben, pourquoi patron ?!" Tout d'abord une injouabilité quasi totale avec une taille microscopique des joueurs, plus une vue aérienne du terrain à chaque passe où même une loupe binoculaire ne serait d'aucun secours. En gros, c'est un fiasco ! Même si le mode "penalty kick" présente un léger intérêt, il s'avère ennuyeux au bout de cinq minutes. Décidément, les adorateurs du ballon rond ne sont pas gâtés en ce moment. On se languit de pouvoir envoyer une bonne "cacahouète" au raz du poteau.

El Didou

GAME BOY
WWF 3, King of the Ring



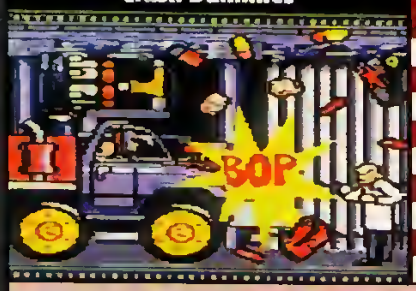
prix A B C D E — 30%

éditeur	ACCLAIM
genre	CATCH
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Rien de nouveau du côté des rings de la WWF. Ce troisième volet de la série simulation de catch ressemble aux deux précédents. On retrouve les mêmes combats, si ce n'est l'ajout d'un mode tournoi en plusieurs tours comme au tennis. Chaque catcheur que vous incarnez possède des caractéristiques qui influent sur sa force, sa vitesse et sa volonté. Cela aurait pu être une bonne idée si le jeu ne souffrait pas d'une déconcertante facilité qui se répercute sur l'intérêt de WWF 3. Je suis dur, c'est vrai. Mais là, rien à faire, je suis las.

Wolfen

SUPER NINTENDO
The Incredible Crash Dummies

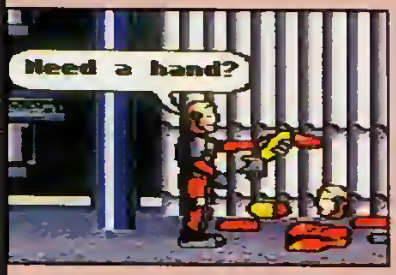


prix A B C D E — 82%

éditeur	ACCLAIM
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	3

Nous vous avions présenté les Crash Dummies en détail le mois précédent dans notre numéro d'octobre. Les voilà qui débarquent finalement sur notre Super Nintendo, dans un jeu de plate-forme rapide et hilarant. La principale originalité du jeu, c'est qu'à chaque fois que votre personnage est touché, il perd un membre. Ainsi, un bras, un autre bras, une jambe, une autre jambe, etc. Le petit joueur finit rapidement par déambuler dans des décors routiers transformés en véritable homme tronc.

C'est décidément très drôle ! Crash Dummies fourmille ainsi de mille autres idées qui raviront tous les amateurs éclairés d'originalité en matière de jeux vidéo : des ballons permettant au héros de flotter, des ressorts pour traverser des pièces à la vitesse d'un missile, des clés à molette pour tirer, des adversaires bizarroïdes, etc. Dommage malgré tout que la réalisation laisse parfois à désirer. Ici, c'est un bug de programmation qui bloque notre héros contre un mur (ce qui vous oblige à éteindre la console pour recommencer toute la partie), là c'est une séquence musicale si répétitive que vous devrez absolument couper le son de votre Super Nintendo. Cependant, ces menus détails ne devraient pas empêcher les fans de plate-forme d'essayer ce jeu honnête et délirant.



Matt

VOUS AVEZ DEJA DELIVRE BEAUCOUP
DE PRINCESSES QUI FONT 90-60-90 ?

DUNE TIENTÔT SUR MEGA CD. DÉCEMBRE 93

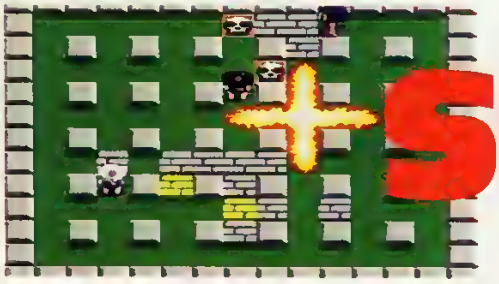
[MEGADRIVE + MEGA CD]

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SEGA

LA CLAQUE INTERACTIVE

VENEZ VOUS ÉCLATER SUR BOMBERMAN



Player One

Pour jouer et gagner
40 jeux Super Bomberman
et 20 prises Multitap,
composez le 36 68 77 33

Ça va b

Rendez-vous sur le stand

avec Cyril Drevet et l'équipe de Player One

Pour tout savoir
sur la compétition,
tapez **3615 Player One**

ga compétition
er Bomberman
27 et 28 novembre 1993

Salon du jeu vidéo

Porte de Versailles

laster!

avec la participation* exceptionelle de **NTM**

Ne manquez pas la
"Spéciale Bomberman"
sur Télévisator 2
Mercredi 8 décembre
de 9h20
à 11h20

* sous réserve

ViteVu

MEGADRIVE

Virtual Pinball

prix A B C D E

74%

éditeur
ELECTRONICARTS
genre
FLIPPER
nombre de joueurs
4
sauvegarde
NON
continue
NON

Un des genres les plus difficilement exploitables sur console de jeu vidéo, c'est bien le jeu de flipper. C'est vrai, retrouver les mêmes sensations que dans un bar, lorsque, les dents serrées, on bourre jusqu'au tilt final une énorme machine pleine de bumpers, n'est pas une chose facile. Pour s'en sortir avantageusement, les programmeurs ont eu l'idée de créer des choses irréalisables dans la réalité. C'est ainsi que Virtual Pinball nous propose, par exemple, de jouer sur un tableau uniquement rempli de flips, ou bien alors de diriger votre boule à travers une espèce de labyrinthe. Des idées, il y en a des tas dans ce jeu. Possibilité de changer le décor de fond, de créer ses propres flippers... Et les options normales, comme le multi ou l'extra balle, sont évidemment présentes. Tous les mouvements de la boule sont correctement gérés, les tableaux sont également assez vastes... Bon, c'est sympa. Le seul défaut que l'on peut faire à Virtual Pinball, c'est que son intérêt de jeu est sacrément limité. À moins d'être un vrai fana de flipper, et ceux-là auront déjà Dragon's Fury ou Crue Ball, on s'en lasse vraiment très rapidement. Un jeu amusant pourtant, sans prétention, mais qui risque de rester ranger dans sa boîte au fond de votre ludothèque.

Chris

MASTER SYSTEM

Addams Family

prix A B C D E

69%

éditeur
FLYING EDGE
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
NON
continue
NON

La famille la plus étrange et la plus attachante des jeux vidéo est sans conteste la famille Addams. Après la Super Nintendo et la NES, elle débarque sur Master System dans une version identique à la NES. Le système des salles à visiter est le même. Heureusement pour vous, un grand nombre de 1up vous permettront de progresser plus facilement. Pour une Master, la réalisation est correcte. Si vous êtes très nerveux, vous risquez d'exploser votre console. Un soft qui plaira aux adeptes de la famille Addams et peut-être même aux autres.

Elwood

MASTER SYSTEM

California Games 2

prix A B C D E

25%

éditeur
SEGA
genre
SIMUL. SPORTIVE
nombre de joueurs
1 A 8
sauvegarde
NON
continue
OUI

Le premier California Games a fait le tour de toutes les consoles. Quatre sports à l'affiche du second (et non plus six) : skateboard, morey-boogie, delta-plane et surf des neiges. Cinq figures à réaliser dans chacune des simulations pour accroître son score. Reprogrammé par Sega en 1993... Ils auraient mieux fait de s'abstenir quand on voit la pauvreté du résultat : graphismes nuls, intérêt nul, animation moyenne et nous ne parlons pas du son... Seule chose sympa, le fait de pouvoir jouer à plusieurs en compétition... encore faut-il en avoir envie.

Miss VTM

LES ALLUMÉS DE JEUX VIDÉO ONT MAINTENANT LEUR ÉMISSION À LA RADIO :

GAME 40
MERCREDI
19H00 / 20H00

Paris 105,9 FM et toutes les fréquences sur 3615 M40.

ViteVu

MASTER SYSTEM

James Pond 2
Robocod

prix A B C D E

89%

éditeur	US GOLD
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Robocod fait son retour en force cet automne. Les poissons aiment bien l'automne, c'est connu ! Alors que le troisième épisode des aventures de l'agent secret surréaliste arrive sur Megadrive, voici l'adaptation de James Pond 2 sur la Master System. Cette version est similaire à ses grandes sœurs sur 16 bits. Le scénario ne change pas d'un iota : le poisson-crevette (on n'a pas encore réussi à trancher à la rédac : est-ce une crevette, un poisson ou tout autre animal indéterminé ?) se lance à la rescousse du père Noël dont la citadelle a été truffée de pingouins-bombes. Pour garantir un Noël paisible, il devra désarmocer toutes les armes dissiminées dans des niveaux bourrés d'ennemis. Car les jouets n'apprécient que moyennant l'intrusion : trains miniatures, ours en peluche, pièces d'échec et bien d'autres délires sortis du cerveau d'un ingénieur de chez Fisher Price s'attaquent à lui. Les niveaux sont immenses et truffés de bonus. Pour se tirer de certains passages délicats, notre héros peut étirer son corps et se suspendre au plafond. James Pond passe à merveille sur 8 bits : le jeu est toujours aussi speed, drôle et agréable et la réalisation a étonnamment peu souffert du passage sur 8 bits. Un très bon jeu de plates-formes mignon, jouable et amusant.

Iggy

MASTER SYSTEM

Chuck Rock 2
The Son of Chuck

prix A B C D E

96%

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Tout le monde se souvient de Chuck Rock, ce bonhomme préhistorique avec un ventre digne des plus grands buveurs de bière. Eh bien la rédaction lui doit des excuses. En effet, nous n'avions pas hésité à dire que, même si Chuck est drôle, il n'en est pas moins bête. Or cette édition de Chuck Rock 2 nous prouve que nous avions fait là une terrible méprise. C'est donc au nom de tout le personnel de Player One que nous présentons nos plus humbles excuses. En fin de compte, notre ami Chuck est devenu très riche en inventant une voiture révolutionnaire. Malheureusement, il s'est fait kidnappé par des escrocs. C'est donc le fiston qui s'y colle pour délivrer son papounet. Voilà le fin mot de l'histoire et le début d'aventures extraordinaires. Junior est donc un petit bébé de dix-huit mois qui a lui aussi le ventre rebondi, son jeune âge ne l'empêchera pas, lui, ses couches et sa massue, d'affronter des ennemis pas très catholiques. Les graphismes sont magnifiques et très colorés, très très colorés même. Le perso de Chuck Junior nous gratifie de grimaces et mimiques invraisemblables. La jouabilité est des plus correctes et l'animation excellente. En plus, ce soft est bourré d'humour. Les ennemis ont des tronches à mourir de rire. À consommer sans modération !

Mahalia

"VOUS AVEZ DIT ACTION?"

LAST ACTION HERO

Basé sur la superproduction de la Columbia Pictures, il pourrait se révéler être le meilleur jeu d'aventure jamais imaginé jusqu'alors.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02, (2,19F/minute)

GAME BOY

SUPER NINTENDO

AMIGA

Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company Last Action Hero™ and Columbia Pictures Industries Inc. © 1993 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

ViteVu

MEGADRIVE
Ball Jacks

prix E D C B A — 76%

éditeur: NAMCO
genre: INCONNU
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: 3

Une fois n'est pas coutume, avant de commencer, voyons un peu le scénario du jeu qui nous est aujourd'hui proposé. Vous êtes en l'an 7650 avant AD, ne me demandez pas ce que signifie AD car je n'en sais rien. Bref, vous participez au championnat du monde de Ball Jacks. Vous avez tout vendu pour acquérir un robot et vous entourer d'une équipe de techniciens hors pair. Prêt ? C'est parti. Avant chaque partie, vous obtenez des informations sur votre adversaire. Le but du jeu est simple : vous devez lui piquer toutes les boules et les conserver le plus longtemps possible sur votre tapis roulant. Une bataille acharnée s'engage. En plus, si vous attaquez les boules de votre ennemi ou que vous les lui lâchez en pleine face, vous le détruisez progressivement. Mais attention, il agit exactement comme vous. Il faut éviter ses attaques en slalomant entre les boules. Les graphismes ne sont pas toujours très beaux mais ce n'est vraiment pas très important dans ce style de jeu. L'animation est hyper fluide. La musique est en revanche assez monotone et loin de faire partie du Top 50. À deux, ce jeu est très agréable. Pour un seul joueur, il peut paraître un peu lassant. Vous avez maintenant toutes les cartes en main pour devenir un véritable jacker ! À vous de jouer...

Mahalia

MASTER SYSTEM
Star Wars

prix E D C B A — 70%

éditeur: US GOLD
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: 8

Inspiré du très célèbre film, Star Wars sur Master System mélange plusieurs genres tout en restant fortement axé plate-forme. La plus grande partie de votre aventure se déroule à l'intérieur de grottes ou de différents complexes (notamment à l'intérieur de l'Étoile noire). Dirigeant tour à tour Luke, Hans ou bien Leia, vous allez devoir jouer du blast et, tâche classique, ramasser divers bonus tout en avançant (ce dernier acte étant conseillé). Un jeu assez bien réalisé, mais qui souffre quelque peu d'un manque de jouabilité. À réserver aux fans.

Chris

GAME GEAR
Star Wars

prix E D C B A — 72%

éditeur: US GOLD
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Ressemblant à son homologue sur Master System, Star Wars Game Gear en possède les mêmes qualités. Jeu de plate-forme classique, vous traversez de sombres grottes, avancez dans le désert de Tattooine, parcourez les couloirs de l'Étoile noire pour contrer les desseins du toujours aussi noir Dark Vador. À notre agréable surprise, le jeu semble un peu plus jouable sur la portable de chez Sega. Vous n'avez plus à lutter avec cette impression de glissement qui avait pour résultat de toujours faire chuter votre personnage sur Master. Un plus non négligeable.

Chris

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS- (1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

NINJA GAIDEN	99 F	STREET OF RAGE	175 F
SHINOBI	99 F	WIMBLEDON	189 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

GLOBAL DEFENSE	79 F	GOLDEN AXE	139 F
SHINOBI	79 F	KENSEIDEN	139 F
THE NINJA	79 F	LORD OF THE SWORD	139 F
TRANSBOT	79 F	SONIC 1	139 F
RASTAN	99 F	VIGILANTE	139 F
CALIFORNIA GAMES	139 F	MICKEY 1	199 F
CYBER SHINOBI	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE 2 (Franç) + SONIC	695 F	499 F
MANETTE PRO 2	99 F	PRO PAD (transparente) 159 F
GAME-GENIE	249 F	ADAPTATEUR JEUX JAP 79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	79 F	TERMINATOR	199 F
ALTERED BEAST	99 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	275 F
STREET OF RAGE	149 F	MICKEY ET DONALD	275 F
BUCK ROGERS	199 F	SONIC 2	275 F
KID CHAMELEON	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MICKEY MOUSE	199 F	SUPER MONACO GP2	275 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	399 F	JURASSIC PARK	399 F
FLASHBACK	399 F	ALLADIN	449 F
FORMULA 1	399 F	STREET FIGHTER II	549 F

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu 1990 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

FINAL FIGHT	399 F	PRINCE OF PERSIA	399 F
JAGUAR XJ 220	399 F	BATMAN RETURN	449 F
ADAPTATEUR CDX PRO (pour jeux USA + JAP)			TEL

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	99 F	GREMLINS 2	149 F
DOUBLE DRAGON	139 F	TERMINATOR 2	159 F
SUPER MARIO LAND	3139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

NES (+ DE 1900 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	79 F	GHOST'N'GOBLINS	139 F
SILENCE SERVICE	99 F	METAL GEAR	139 F
SUPER MARIO BROS	99 F	DOUBLE DRAGON 2	149 F
BAYOU BILLY	139 F	PUNCH OUT	149 F
GAUNTLET	139 F	ROBOCOP	149 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F	------
CONSOLE + STARWING	990 F	------
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	990 F	699 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	------
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	69 F

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROBOCOP 3	249 F	ROAD RUNNER	299 F
STREET FIGHTER 2	269 F	SUPER PROBOTECTOR	299 F
ZELDA 3	269 F	CANTONA FOOTBALL	314 F
ANOTHER WORLD	299 F	SUPER STAR WARS	339 F
CASTELVANIA 4	299 F	SUZUKI F1	339 F
DESERT STRIKE	299 F	TECHMO BASKETBALL	339 F
PRINCE OF PERSIA	299 F	MORTAL KOMBAT	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MARIO ALL STARS	389 F	NIGEL MANSELL	449 F
SIM CITY	399 F	DRAGON BALL Z 2	499 F
ASTERIX	449 F	STREET FIGHTER II TURBO	489 F
BATTLETOADS	449 F	JURASSIC PARK	529 F

NEO - GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1990 F

(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
FATAL FURY	990 F	649 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1690 F	TEL
SAMOURAI SHODOWN	1990 F	TEL

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu 995 F

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CO ROM)

à partir de 99 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Toutes les marques citées sont des marques déposées ® OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles RC Paris B 365 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel -BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 F** de Jeux Gratuits

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM • LYNX • NEC

(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑

CARTE BLEUE ❑ N°

Date expiration : . . / . .

Signature .....

PLAYER 11/93

ViteVu

SUPER NINTENDO

Super James Pond 2

prix A B C D E

75%

éditeur
OCEAN
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
AUCUNE
continue
5

Après les micros, c'est au tour des consoles de tâter de l'agent secret tétard. Parfaitement, je trouve que James Pond a un look de grenouille ! Ce qui cadre très bien avec les décors colorés. Dirai-je même un peu chargés ? Si vous insistez... À part ce détail, question de goût, c'est un jeu de plate-forme réussi. L'animation du tétard 007 ne manque pas de ressort : il saute haut, loin et s'allonge indéfiniment pour s'accrocher aux étages supérieurs. C'est un plaisir de le faire progresser au-dessus du vide avec ces petites patates. Cette technique lui permet de passer les endroits délicats, trouver des bonus (comme les 1up) et surtout dénicher les sorties. À chaque niveau, après avoir trouvé et sauvé un nombre donné de potes pingouins, James cherche à se barrer. Au début, tout est assez facile. Par la suite les labyrinthes se multiplient. Où est cette sortie, y aurait-il une astuce ? C'est bien possible. Parfois plusieurs sorties sont proposées, donnant dans différents niveaux ou salles de bonus. Ce qui explique l'assez bonne durée de vie du jeu. Peu de bugs de sprites, des scrollings bien speed (mal de mer assuré pour les plus fragiles), des détails sympa comme les moyens de locomotion (voiture, avion, ailes...). Un détail important : le jeu est très facile.

Miss VTM

NES

Jurassic Park

prix A B C D E

75%

éditeur
OCEAN
genre
ARCADE
nombre de joueurs
2
sauvegarde
AUCUNE
continue
3

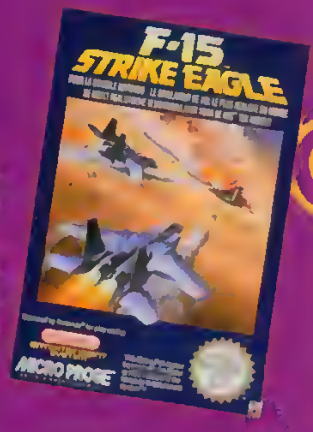
Cette version de Jurassic ressemble étrangement à celle du Game Boy... Pour tout dire, c'est la même chose mais en couleurs, à un détail près peut-être, la version Game Boy est encore plus rapide. Le jeu est donc un jeu d'arcade dans lequelle il faudra collecter des œufs pour obtenir des cartes permettant d'accéder à des bâtiments (un peu comme sur Super Nintendo). Il est représenté «à la commando» (vue de dessus un peu décalée), l'action y est rapide, mouvementée et le héros porte un chapeau à la Indiana Jones (comment ça aucun rapport ?). Certains passages plus originaux que d'autres (la traversée du lac en bateau pneumatique) rendent le jeu moins répétitif même si le but du jeu est toujours de ramasser des œufs (ou de les blaster si ça vous chante). Le jeu est difficile, voire très difficile car d'une part les attaques sont incessantes (compys, raptors, brachiosaures, predators heu... non ! pas predators), les boss de fin de niveau agressifs (la charge des tricératops, l'attaque du gros dinosaure) et surtout vos munitions sont très limités. En deux mots : petits joueurs s'abstenir ! Graphismes, animation et musiques soutiennent donc un jeu a priori fort classique. Mais classique ne veut pas dire mauvais bien au contraire...

Stef le Flou

Un jeu Nes + 30 Francs = 6 mois d'abonnement à Player One

Pour tout achat d'un de ces jeux LUDI GAMES sur Nintendo, profitez de l'offre spéciale d'abonnement à PLAYER ONE : 6 mois d'abonnement pour le prix d'un numéro.

Opération valable jusqu'au 31/01/94 lors de l'achat d'un de ces 6 jeux sur Nintendo : Dynablaster, Elite, F-15 Strike Eagle, Félix le Chat, Hammerin' Harry, Prince of Persia. Envoyez votre ticket de caisse, le code barre (ou une photocopie) de votre cartouche Nintendo et un chèque de 30 F à Player One, BP 4, 60 700 SACY-LE-GRAND. Vous recevrez alors Player One chez vous pendant 6 mois.



NINTENDO ®. The Nintendo product [illegible] and other marks designated as ™ are trademarks of NINTENDO.

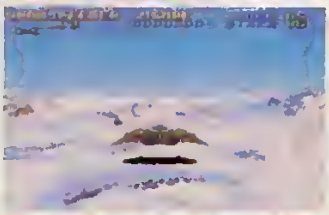
ARKADOÏD

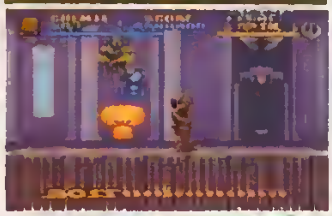
25 Frs
+ 7 Frs de frais de port

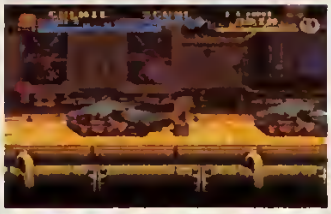
16 pages toutes en couleurs !

Le catalogue ARKADOÏD est disponible !

MANGAS
FIGURINES
SHITAJIKIS
STICKERS
CARDASS
RAMICARDS
POSTERS
TRANSFERTS
PORTE CLEFS
etc...







NE MANQUES SURTOUT PAS LE MEGA TITRE DE CET HIVER, "EMPIRE STRIKES BACK"

Pour etre sur de le recevoir a des conditions exeptionnelles, envoie vite un cheque de 590 F a ARKADOID, et ce avant le 25.11.1993.

Tu recevras non seulement ce jeu fabuleux des sa sortie, mais en plus ARKADOID t' offre un T-SHIRT STREET FIGHTER II ou DRAGON BALL Z, le catalogue des accessoires et un echange SFC gratuit !

Le jeu te revient en fait a :

590 - 95 - 25 - 100 - 27 =

343 Frs !

BON DE COMMANDE "EMPIRE STRIKES BACK"

NOM: ..... PRENOM: .....

Adresse: .....

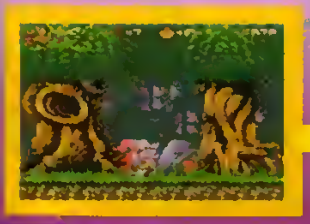
Code Postal: ..... VILLE: .....

Tel.: .....

J' envoie un cheque de 590 Frs a ARKADOID, je recevrais en exclusivite le jeu "EMPIRE STRIKES BACK", un T-Shirt avec transfert, un bon pour un echange SFC gratuit, le catalogue accessoires, et les frais de port seront GRATUITS !

Taille du T-SHIRT (s-m-l-xl-xxl):

grand transfert (STREET ou DBZ):



Tous les meilleurs jeux video sont chez

ARKADOÏD

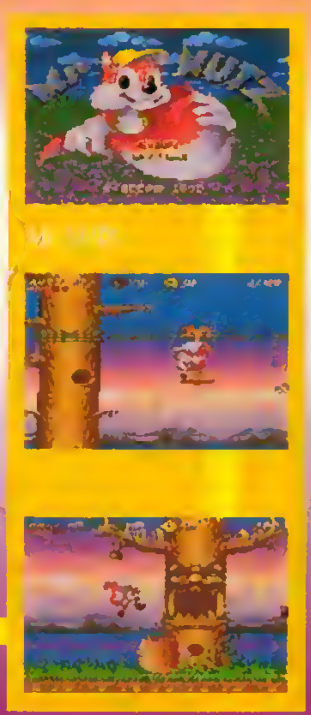
ARKADOID
METZ
8, rue des augustins
57000 - METZ
Tel.: 87.36.36.05

ARKADOID
BRUXELLES
484, av. Georges Henri
B-1200 WOLUWE St LAMBERT
Tel.: +32.2.732.95.78

GENEVE
40, av. Gallatin
CH-1203 GENEVE
Tel.: +41.22.340.10.77

BETHUNE
47, rue Eugene Haynaut
62400 - BETHUNE
Tel.: 21.56.26.08

ARKADOID est une marque deposee



Tous les jeux sur toutes les consoles

Tous les mercredis de 9 h 20 à 11 h 20, sur France 2

TELEVISATOR

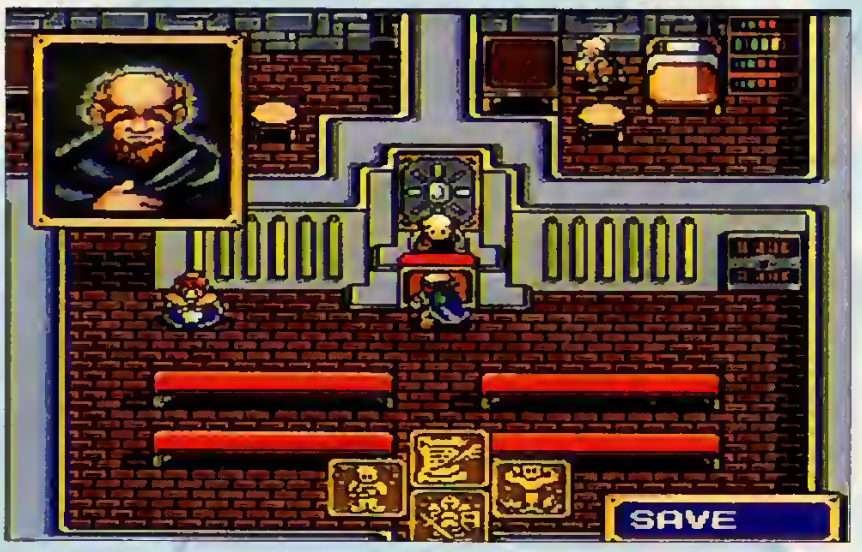
SHINING FORCE

PREMIÈRE PARTIE

MEGADRIVE

Shining Force est un jeu de rôle d'un nouveau genre. Une excellente raison pour lui consacrer cette nouvelle édition des Plans et Astuces. Un peu difficile d'accès, ce jeu sera bientôt pour vous une simple balade.

Après un creux au niveau des sorties des jeux de rôle, Sega frappe très fort en nous concoctant plus qu'une aventure, un long métrage dont vous serez l'acteur, mais aussi parfois un simple spectateur. Vous incarnez un béros qui, un beau jour se retrouve, avec le destin de l'humanité entre les mains. Mais heureusement, les dieux veillent. Vous allez vous retrouver à la tête d'un groupe de douze aventuriers que vous dirigerez individuellement dès que commencera une séquence de combat. À l'instar de la plupart des jeux de rôle, les combats de Shining Force se rapprochent sensiblement des wargames. On retrouvera également des notions telles que potentiels de mouvement, d'attaque, de défense ou encore des modificateurs de ces

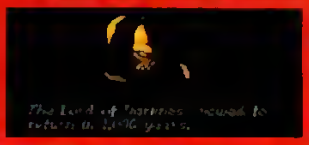


Les églises vous permettent de sauvegarder vos parties.

En combat, vous pouvez consulter une carte indiquant la position de vos alliés et de vos ennemis.

UN MOT SUR LE SCÉNARIO

À l'issue de la quête de Shining in the Darkness, Dark Dragon avait été repoussé dans son plan dimensionnel d'origine. Mais quelques instants avant, cette créature démoniaque avait fait le serment de revenir sur le monde de Rune mille ans plus tard. Nous arrivons à la date fatidique, et tous les signes de ce retour annoncé confirment que Dark Dragon est en train de tenir parole. Dark Sol, l'incarnation vaguement humanoïde de Dark Dragon, a commencé à s'occuper de cette affaire en mettant à la tête du pays de Runefaust Lord Kane, un humain. Ce dernier lève alors des armées et prépare l'avènement des Ténèbres en partant à la conquête des autres royaumes de Rune.



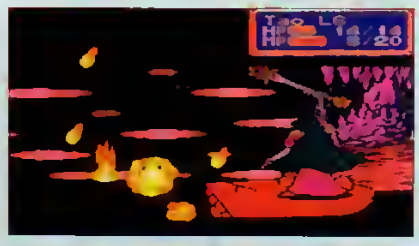
PERSONNAGES

Lowe, clerc.

Gang, moine.

Anri, magicienne.

potentiels en fonction du terrain. Ces termes peuvent vous paraître rébarbatifs mais ils conviennent parfaitement à la situation. On retrouve quand même quelques éléments plus traditionnels comme les sauvegardes et les résurrections dans toutes les bonnes églises. Dernier point, au fil du jeu, vous recruterez régulièrement de nouveaux compagnons d'armes jusqu'à approcher la trentaine de membres. Quoi qu'il arrive, vous ne pourrez jamais inclure plus de douze personnages à votre groupe, mais vous pourrez effectuer des rotations dans votre quartier général. Mais assez tergiversé, passons tout de suite à la solution de Shining Force.

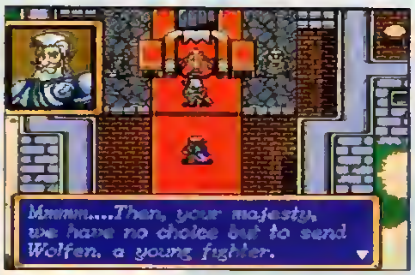


Toutes les actions sont illustrees d'animationss

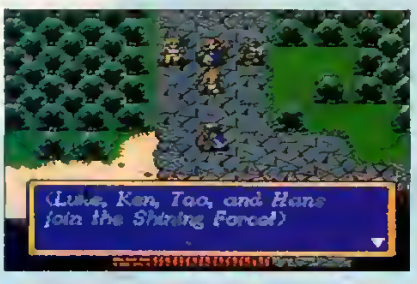
MONSTRES

CHAPITRE I : L'INVASION DE RUNE

Cette fabuleuse épopée débute un jour comme les autres, alors que Lord Varios, maître d'armes, vous enseigne le maniement de l'épée. Un garde fait irruption à la cour et fait savoir à Varios que le roi de Guardiana requiert sa présence dans les plus brefs délais. La première chose à faire consiste à vous rendre également au château pour savoir de quoi il retourne. Vous allez être servi car, en entrant dans la salle du trône, vous surprendrez une âpre discussion à votre sujet. Le roi a été informé de mouvements de troupes inhabituels à proximité de la porte des Anciens. Ne souhaitant pas alarmer la population, il vous demande de réunir une petite équipe pour repousser l'invasion des armées de Runefaust.



Votre quête commence par une entrevue avec le roi de Guardiana.



En quittant le château, cinq compagnons d'armes se joignent a vous

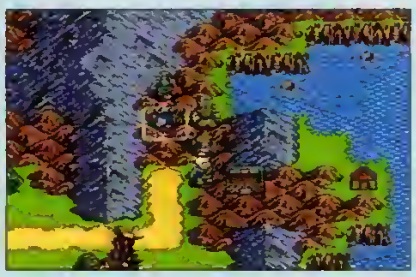
Le trajet jusqu'au premier champ de bataille s'effectue en charrette.

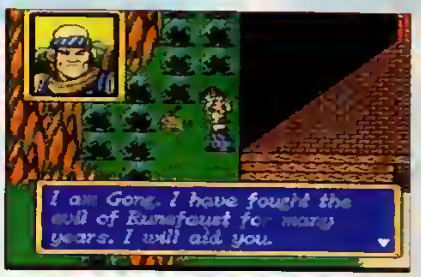
Arrivé à la porte des Anciens, le chevalier runique profere quelques menaces a votre encontre.

L'auberge, le seul bâtiment de Guardiana épargné par les forces de Dark Sol.

En quittant le château, vous serez rejoint par cinq de vos amis qui offriront de mettre leurs talents à votre service : Luke le guerrier, Ken le chevalier, Tao la magicienne, Hans l'archer et Lowe le clerc. Faites le tour de la ville en parlant à tout le monde. Même si les gens n'ont rien de bien important à dire, cela vous permettra de vous imprégner de l'histoire et de l'ambiance. Prévoyant, le roi à mis à votre disposition une charrette qui vous mènera directement à la porte des Anciens. En arrivant à destination, la région sera ébranlée par un violent tremblement de terre qui vous coupera toute retraite vers Guardiana. Vous constaterez avc horreur qu'un chevalier runique esssaye d'ouvrir la porte scellée par les Anciens mille ans auparavant. Il va falloir livrer votre première bataille contre des ennemis en légère supériorité numérique mais aussi peu expérimentés (voir tableau 1 et plan 1).

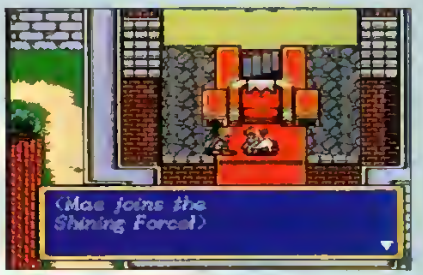
À l'issue de ce combat, il vous faut rendre compte des agissements de Lord Kane de Runefaust à votre roi.


La route de Guardiana étant coupee, il vous faut livrer bataille dans les montagnes.



Un nouveau membre de votre groupe, Gong, un moine utilisant la magie cléricale.

Ne franchissez pas le pont. Faites combattre à distance les chevaliers, archers et magiciens.



Désiront venger la mort de son père, Mae mettra ses talents guerriers à votre disposition

Mais pendant votre première bataille, les armées de Runefaust ont commencé le siège de Guardiana (voir tableau 2 et plan 2). Refusez ce combat et dirigez votre leader vers la petite maison située à l'est de la porte. Un vieil homme y vit en compagnie de sa fille et possède les mêmes dons que les autres prêtres (sauvegarde, résurrection...). À gauche de sa maison se trouve un moine qui acceptera de se joindre à vous. Se battant à main nue, il n'est que peu efficace en combat

Ce vieil homme passède toutes les capacites des autres prêtres.

Un diseuse de bonne aventure que vous retrouverez ultérieurement dans d'autres circonstances.

mais possède un sort de guérison. Avec ce nouveau compagnon, vous pourrez enfin livrer bataille avec un petit atout supplémentaire. La première partie de ce combat se déroule sur un terrain montagneux. Vos personnages souffriront donc de pénalités sur leur potentiel de déplacement. Le premier réflexe des gobelins sera de se replier vers un terrain plus favorable. Lancez alors votre archer à leur poursuite afin qu'il en tue deux ou trois avant l'assaut frontal. De même, lorsque vous arriverez vers le pont de Guardiana, attaquez le dernier nain et les deux chevaliers à distance (archer, chevalier et magicienne).

En entrant dans Guardiana, vous constaterez que, malheureusement, vous arrivez un peu tard. La ville a souffert de ce combat. Au nord-est, se trouve l'auberge à l'intérieur de laquelle un guerrier du nom de Gort se joindra à vous. Rendez-vous ensuite au château. Dans la salle du trône, vous assisterez à la mise à mort de votre maître d'armes tandis que Lord Kane s'entretient avec le roi agonisant. Il disparaîtra avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste. Dans un dernier souffle, le roi vous implorera de trouver la clé de la porte des Anciens avant les forces des Ténèbres. Arrivant peu après et constatant la mort de son père, Mae, la fille de Varios, se joindra à vous. En parlant aux villageois rescapés, vous apprendrez qu'Anri, la fille du roi, suit un

TABLEAU 1 : LA PORTE DES ANCIENS

Monstres	*Points de vie*
5 gobelins	12
2 nains noirs	12
1 chevaliers runiques	14

TABLEAU 2 : RETOUR GUARDIANA

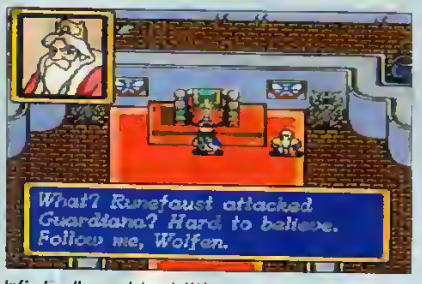
Monstres	*Points de vie*
6 gobelins	12
3 nains noirs	12
2 chevaliers runiques	14

TABLEAU 3 : GUARDIANA-ALTERONE

Monstres	*Points de vie*
5 nains noirs	12
5 chauves-souris géantes	14
5 chevaliers runiques	14

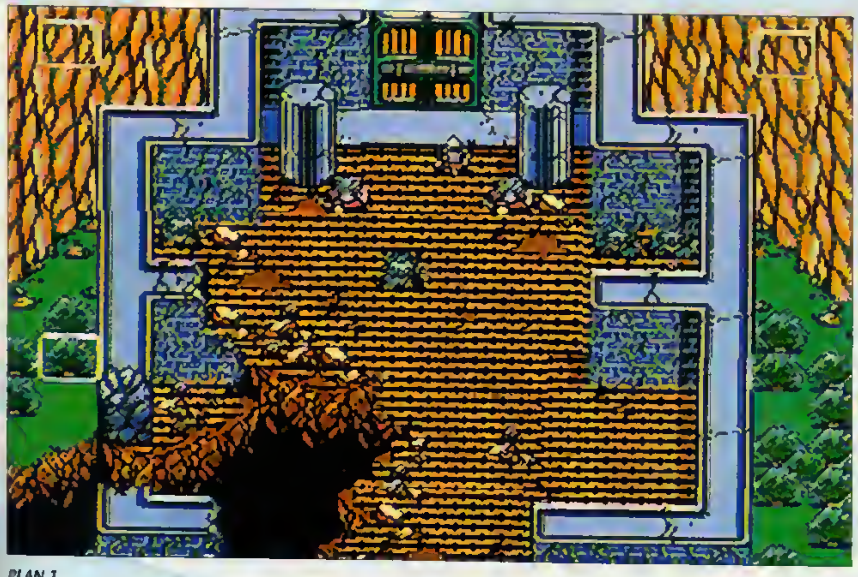
TABLEAU 4 : ALTERONE

Monstres	*Points de vie*	*Points de magie*
4 nains noirs	12	
4 chauves-souris géantes	14	
4 chevaliers runiques	14	
2 archers	13	
1 magiciens noirs	13	26



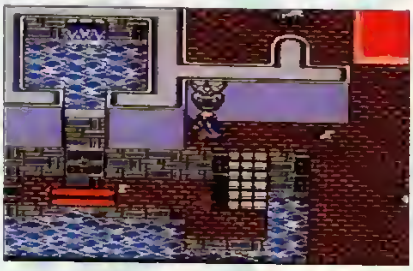
Inféodé à l'ennemi, le roi d'Alterone vous jettera en prison.

Khris veille et viendra vous tirer de ce trou à rats.



PLAN 1.

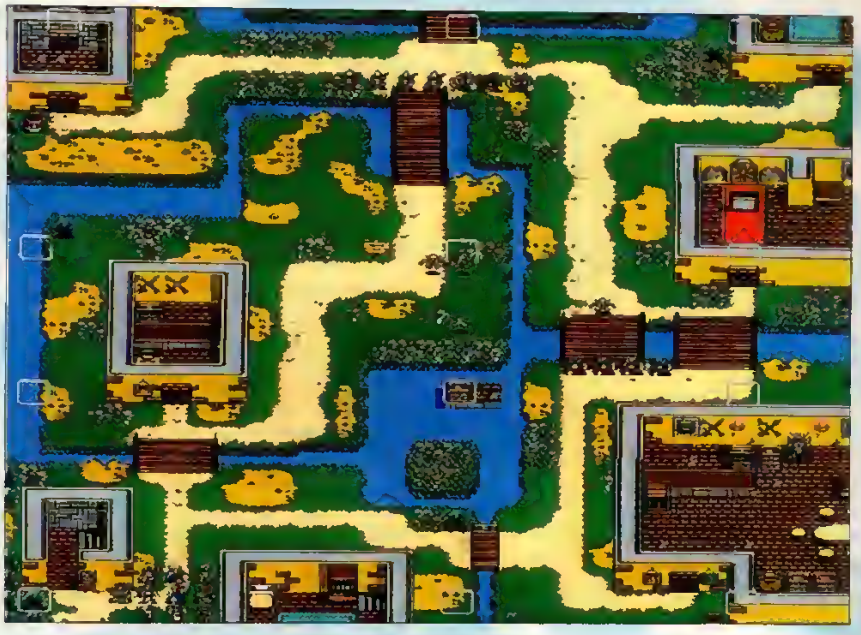
Convoqué par Dark Sol juste après le début de la bataille, Kane fuira le théâtre de ce combat.



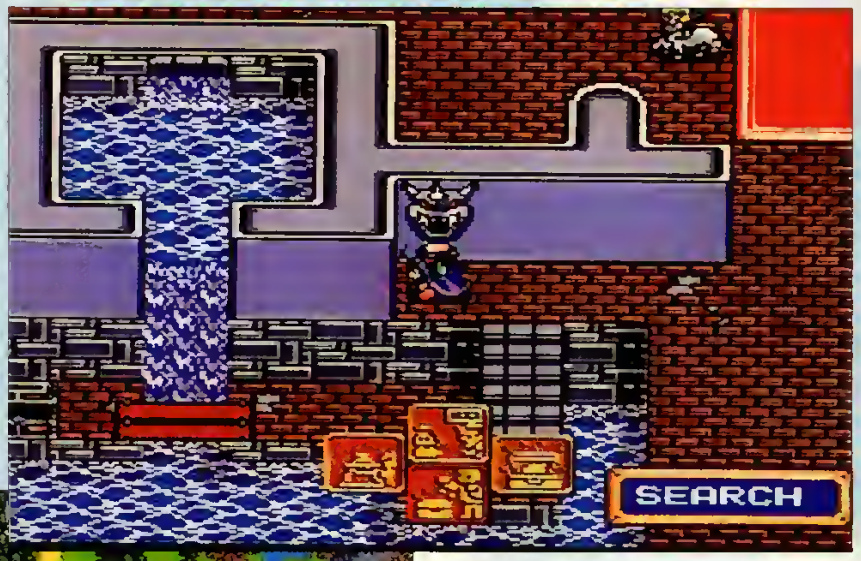
Celui-ci ouvre un passage secret qui mene à Rindo.

enseignement des arts magiques à Manarina. Avant de reprendre votre route, pillez la salle du trésor située à gauche du château. Profitez également de vos premiers gains pour investir dans un armement mieux adapté à vos nouveaux ennemis. La route de Manarina passe par Alterone, une ville située au nord-est de Guardiana. Une fois encore, les forces de Runefaust vont tout tenter pour vous empêcher d'atteindre Alterone (voir tableau 3 et référez-vous au plan 2). Procédez par étapes, sans trop avancer, afin d'éviter que les quinze ennemis ne se jettent tous sur vous en même temps.

En entrant à Alterone, pillez systématiquement tous les coffres répartis dans les diverses maisons et au château. Ce n'est qu'après avoir effectué ce pillage en règle qu'il vous faudra parler au roi de ces lieux. Inféodé à Kane, celui-ci vous fera jeter en prison. Utilisez alors l'icône « search » sur les barreaux de votre cellule et un individu viendra vous porter secours. Il s'agit de Khris, le deuxième prêtre



PLAN 3.

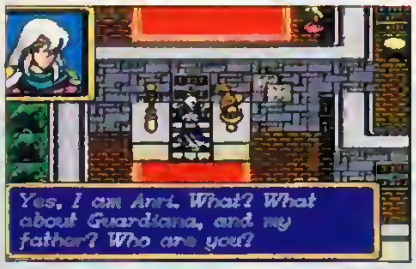


Cherchez un mécanisme dans cette tête de dragon.

PLAN 2.

qui se joindra votre groupe. Après avoir retrouvé l'air libre, Alterone sera occupé par les forces ennemies. Un nouveau combat vous attend avec, enfin, un magicien et des archers dans les rangs adverses (voir tableau 4 et plan 3). En venant à bout de cette force d'occupation, il vous faudra demander des éclaircissements au roi. Celui-ci avouera avoir agi sous le contrôle mental de Kane. Pour vous remercier d'avoir sauvé ses sujets, il vous dira de chercher une tête de dragon dans son château. Cette tête se trouve à gauche, juste avant la salle du trône. En actionnant le mécanisme qui s'y trouve, une porte secrète vous permettra de rejoindre Riodo, nouvelle étape sur le chemin de Manarina

CHAPITRE II : L'ESPRIT DE LA SOURCE SACRÉE



La princesse Anri se montre d'abord sceptique avant de se joindre au groupe

La Force Lumineuse atteint enfin la ville portuaire de Rindo. Passez à l'armurerie afin d'acheter des bâtons de puissance pour vos lanceurs de sorts. Une rapide investigation vous apprendra que tous les bateaux de la ville ont été vendus à Lord Kane, mais qu'importe, votre but actuel n'en demeure pas moins de rencontrer Anri. En quittant cette ville pour vous rendre à Manarina, les armées de Runefaust seront encore là pour vous empêcher de rencontrer la fille du roi de Guardiana (voir tableau 5). Dans ce combat, il n'y a aucune difficulté liée au terrain. Il s'agira surtout d'en finir rapidement avec les magiciens.

Une étape obligatoire avant Manarina : la ville portuaire de Rinda.

Écoutez attentivement les paroles d'Otrant. Ses informations sont capitales.

Une fois le chemin dégagé, vous allez enfin atteindre Manarina. Après quelques difficultés pour avaler vos affirmations, Anri se joindra finalement au groupe. Vous devez ensuite vous adresser à Otrant, un magicien vivant au nord-ouest de la ville. Celui-ci vous révélera que l'orbe de Lumière vous est indispensable pour la suite de votre cave. Il vous suffit simplement d'aller la chercher dans les grottes des Ténèbres dont l'entrée se trouve ici même. Mais encore une fois les sbires de Kane veillent à vous mettre des

Après un âpre combat, votre leader pourra enfin s'emparer de l'orbe de Lumière.

TABLEAU 5 : RINDO-MANARINA

Monstres	Points de vie	Points de magie
3 nains noirs	12	
4 chauves-souris géantes	14	
2 archers	13	
3 magiciens noirs	13	26
4 zombies	15	

TABLEAU 6 : LA GROTTE DES TÉNÈBRES

Monstres	Points de vie	Points de magie
5 chauves-souris géantes	14	
4 magiciens noirs	13	26
3 zombies	15	
2 archers	13	
1 squelette	15	

TABLEAU 7

Monstres	Points de vie	Points de magie
3 mannequins	16	
3 chauves-souris géantes	14	
3 poupées maléfiques	14	15
2 clowns sinistres	15	
1 marionnette	35	

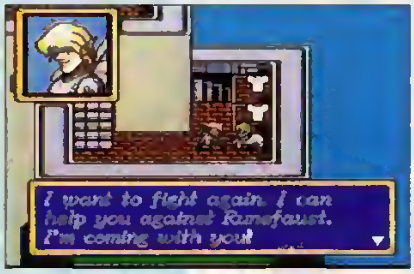
TABLEAU 8

Monstres	Points de vie	Points de magie
6 zombies	15	
3 squelettes	15	
1 ghoules		

PLAN 4.

bâtons dans les roues. Un nouveau combat va s'engager (voir tableau 6). À l'évidence, l'orbe se trouve dans le coffre situé en haut et à droite puisque celui-ci est protégé par trois magiciens noirs et un squelette. Une fois l'orbe en votre possession, retournez voir Otrant qui vous dira de l'utiliser dans la piscine des Anciens, dont l'entrée se trouve juste après la grotte des Ténèbres. Une apparition qui revêt les traits d'une fée vous informera des noirs desseins de Dark Sol et de Lord Kane. L'apparition conclura que vous êtes l'Élu, le seul capable de contrer Dark Sol. Puis dernière visite à Otrant, dont l'avis est d'essayer de traverser l'océan à la poursuite de Kane. Ne quittez pas Manarina avant d'avoir rencontré Arthur, un chevalier qui viendra renforcer votre cavalerie mais surtout un homme qui vous remettra un œuf de domingo (un futur membre du groupe).

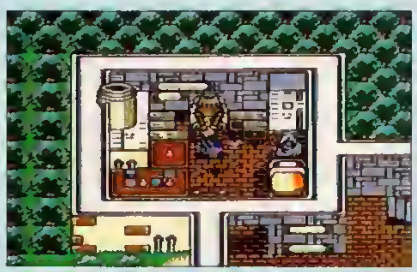
Il semble qu'il ne reste plus qu'à convaincre le maire de Rindo de vous céder son navire personnel. Bien sûr,



Arthur, un nouveau chevalier, ne demande pas mieux que d'adhérer à votre groupe

En utilisant l'orbe à la piscine des Anciens, un esprit se matérialisera pour vous transmettre des informations.

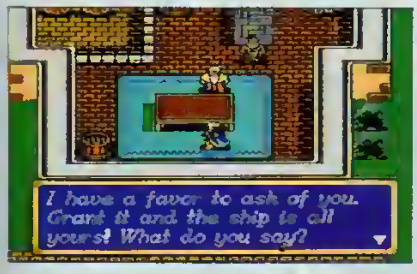
Avant de quitter Manarina, une dernière visite à Otrant s'impose.



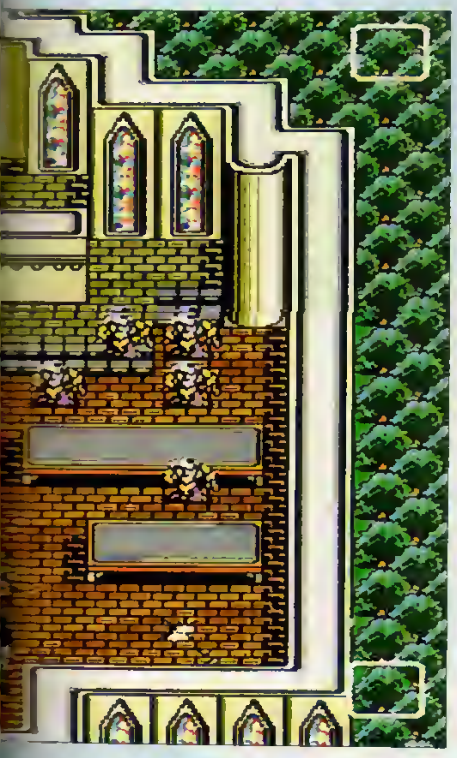
Un des habitants de Manarina vous donnera un œuf de domingo dont vous comprendrez l'importance.

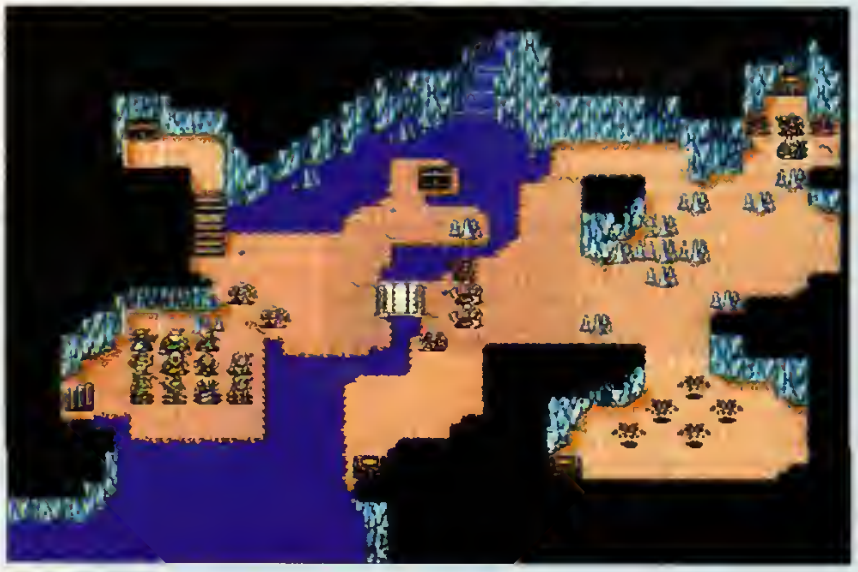
PLAN 5.

celui-ci refusera, mais comme son fils a mystérieusement disparu, le retrouver pourrait bien le faire revenir sur sa décision. De toute évidence, le cirque qui vient de s'installer en ville n'est pas étranger à cette disparition. Le hic, c'est que les gens du cirque sont loin d'être aussi inoffensifs qu'ils le devraient. Il s'agit une nouvelle fois de créatures de Dark Sol dont le leader sera votre premier ennemi avec la capacité à se régénérer sans sort de soin (voir tableau 7). Attention à la puissance de leurs sorts. Une fois vaincus, vous pourrez ramener son fils au maire. Reconnaissant, il vous offrira de bonne grâce son bateau. Alors que vous embarquez, coup de théâtre. Une sorcière qui se disait voyante dans une ville précédemment visitée va détruire votre embarcation par un feu magique. Il ne vous reste plus qu'à aller pleurer sur l'épaule du maire. Comme tout bon administrateur, il



Retrouvez le fils du maire et celui-ci vous dannera son bateau personnel.

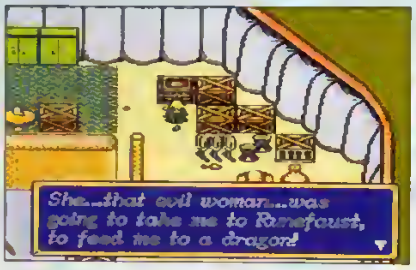




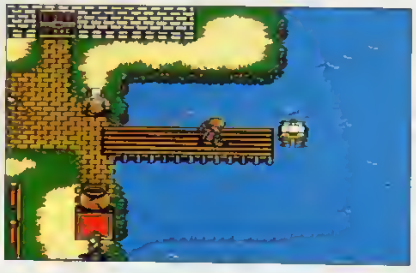
PLAN 6.

saura trouver une solution. Il s'avère que seule la ville d'Uranbatol possède encore des bateaux mais, auparavant, il vous conseillera de visiter l'abbaye de l'Ombre dont la vocation est d'aider l'Élu.

Quittez Rindo en direction du nord. C'est dans cette direction que se trouve l'abbaye recherchée. Juste devant, un homme-oiseau vous demandera de sauver un de ses semblables qui a apparemment des problèmes à l'intérieur. Une fois entré, une horde de fidèles vous emboîteront le pas avec le prêtre en tête. Dès que sera engagée la conversation, tous ces gens se transformeront en morts-vivants (voir tableau 8). Une fois tous ces morts vivants détruits une bonne fois pour toutes, l'enchantement qui



Le fils du maire était bien captif de ces forains.



Reconnaissant, le maire vous cédera de bonne grâce son bateau.

Pendant votre séjour à Manarina, le cirque s'est installé en ville.

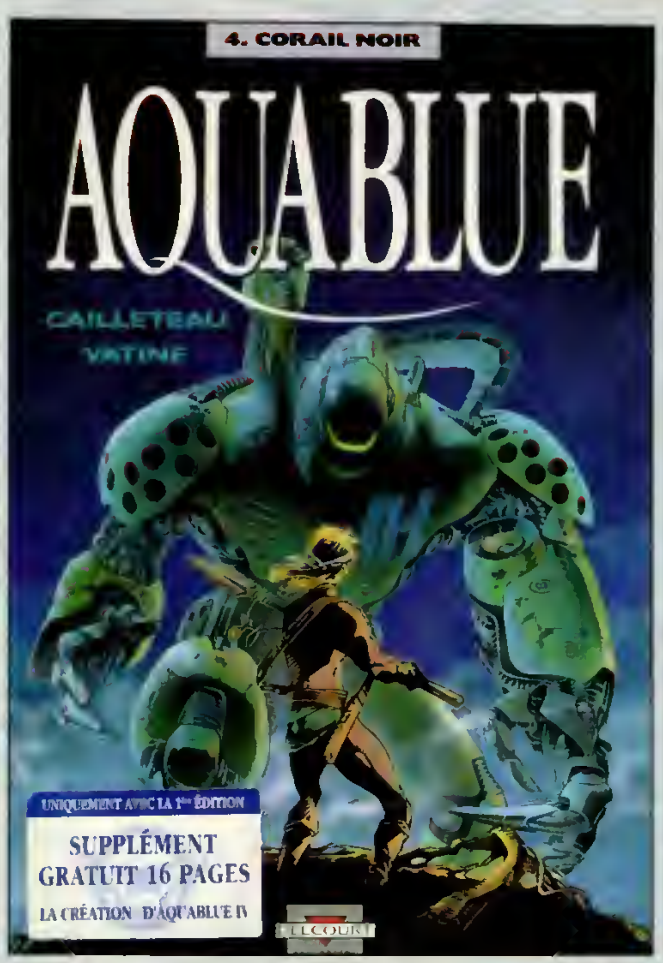
Tiens tiens, on retouve une vieille connaissance à la tête des troupes de Rundefaust.

La sorcière Mishaela ne l'entendra pas de cette oreille...

avait tranformé l'homme-oiseau en pierre prendra fin. Reconnaissants, les deux emplumés se joindront à vous. Le groupe atteindra Bustoke, l'étape suivante que nous développeront dans le prochain *Player One*. ■

Wolfen

AQUABLUE : LA



Sam Player est devenu fou ! Oui, fou ! Le pauvre tremble de tout son corps et n'arrête pas de rire ! Qu'a donc notre ami Sam ? Que se passe-t-il dans sa petite tête ? Réponse : Sam vient de recevoir le quatrième épisode de *Aquablue*, la grande série de science-fiction dessinée par son papa, Olivier Vatine. C'est BEAU !

Par les mânes de Darth Vader, cela se fête ! Ce n'est pas tous les jours qu'Olivier Vatine sort un nouvel album. À vrai dire, ça faisait près de trois ans que la Terre n'avait pas eu de nouvelles de la fabuleuse planète aquatique Aquablue. Trois ans que ce drame spatial restait en suspens. Trois ans que les fans de science-fiction et de shoot them up galactiques en BD végétaient en manque d'une odyssée digne de ce nom. Tout rentre enfin dans l'ordre puisque le quatrième volume de la série vient de paraître !

SAM PLAYER

Les fidèles de *Player* le savent. C'est Olivier Vatine qui a, le premier, immortalisé les traits altiers de notre héros à casquette. C'est déjà beaucoup ! Plus fort : Vatine et son scénariste Cailleteau sont à l'origine d'une série de SF (science-fiction, quoi !) impeccable que même les Américains nous envient. La preuve, *Aquablue* a été traduit en ricain par les éditions Dark Horse. Les mêmes que ceux qui éditent *Aliens*, *Predator* et *Terminator* en comics. Ceux-là même qui coproduisent le film *Time Cop* où Van Damme traverse le temps sous la direction de Peter « 2010 » Hyams (en tournage actuellement !). Voilà donc une garantie de haute tenue ! Esquissons sobrement, pour ceux d'entre vous qui viennent de naître, le concept d'*Aquablue*, simple et poétique. Disons qu'il s'agit d'un *space opera* de haute classe situé sur une planète aquatique, peuplée d'humanoïdes et de cétacés aliens. On précise quand même que cet univers est né avant *Le Grand Bleu* de Luc Besson. Pas d'opportunisme donc de la part des deux auteurs !

PLUS FORT QUE « GERMINAL » ET « JURASSIC PARK »

Alors que tous discutent sur les accords du GATT, *Player One* proclame que la bédé française dispose de tous les atouts qui lui permettront de conquérir le monde ! Oui, les mecs ! *Aquablue* est universel. C'est speed, bien

La Legion etrangere du futur !

La Legion etrangere du futur !

BÉDÉ QUI TUE

Le héros !

comprendra ! Ce bouquin est universel *(bis repetita)* ! C'était pareil pour *Star Wars* et tous les films de Spielberg. Détaillons un peu. *Aquablue* conjugue la pêche des comics et des mangas avec ce sens du détail, presque artisanal, typique de la bédé franco-belge. Il a fallu trois ans aux auteurs. Imaginez ce que donnerait le boulot des meilleurs auteurs de comics si on leur laissait pour une fois le temps de s'appliquer ! Aaaaarrhh ! Voilà pourquoi ce jeune niais (je le casse parce qu'il me doit cent balles !) de Sam Player n'arrête pas de se rouler par terre ! Lisez l'album, vous comprendrez aussi !

Dessin préparatoire.

POWER

Le plus excitant, c'est que *Aquablue* annonce des choses hallucinantes. Le talent de Vatine lui a permis de frapper dans tout (ou presque) ce qui vous tue ! Il a travaillé (un peu) sur le développement du gigantesque film mort-né de SF de Luc Besson pour lequel il a réalisé des crobards. Le bougre ne s'endort pas sur ses lauriers. Ceci dit en passant, il aimerait dessiner un comic-book basique genre *She Hulk*. Ha ! Ha ! Ha ! Vatine prépare dans l'ombre ce qui pourrait aboutir à une révolution : un label, joliment baptisé « Série B », qui cautionnera une série de bouquins à paraître aux Éditions Delcourt, son éditeur de prédilection. ■

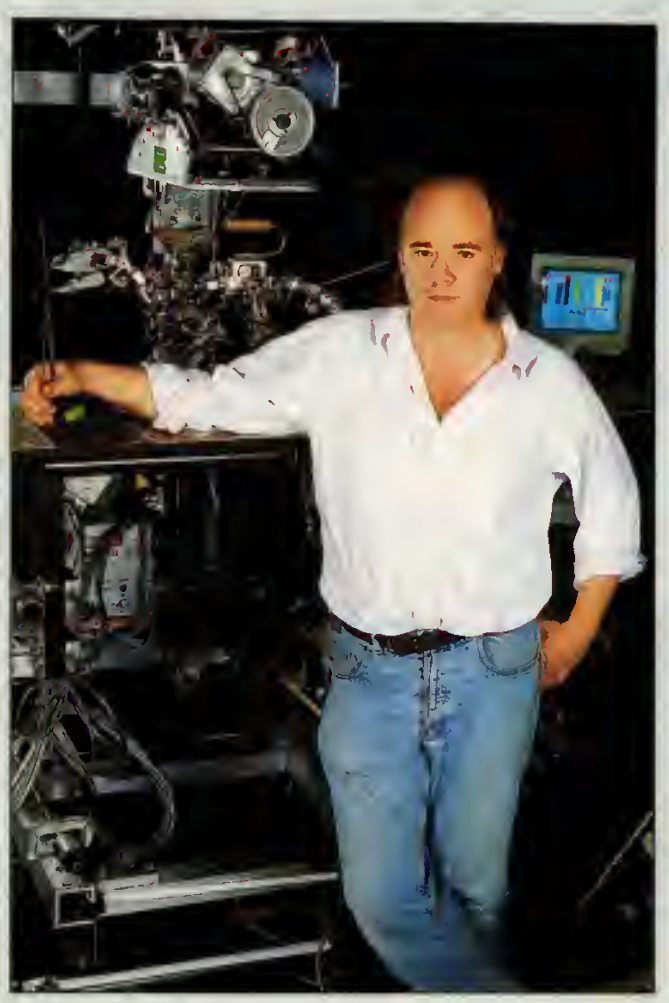
fait, inspiré et excitant. Les bouquins de cette trempe sont trop rares pour que l'on ne passe pas quelques instants à s'extasier devant ce savoir-faire remarquable et, entièrement, *made in France*. *Aquablue* peut être traduit en anglais, en mandarin ou en javanais... Tout le monde

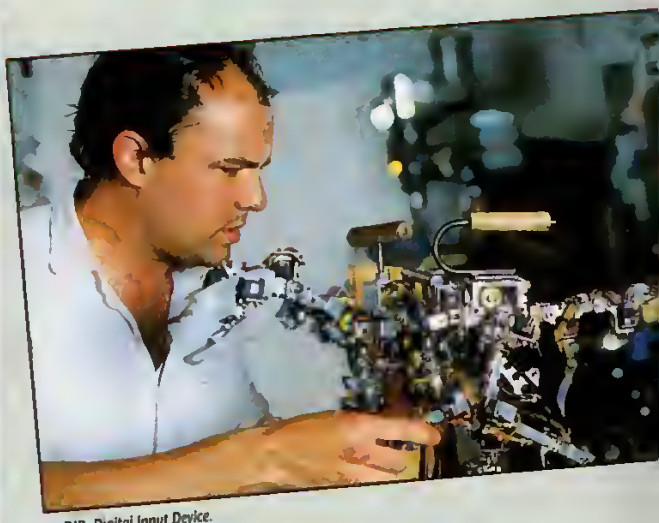
Une créature réalisée par le designer de la série, Fred Blanchard.

PROFUSION DE BANDES DESSINÉES

On annonce pêle-mêle (apprenez ça par cœur !) : un album de Jeff, une série de Heroic Fantasy nu, plus précisément, de Steam Punk (genre Conan dans un univers où les machines à vapeur existent) réalisé par le nouveau venu Didier Cassegrain (ça s'appellera Tao-Bong) et une histoire de SF destroy à laquelle participeront Cailleteau et les deux artistes Stan et Vince, remarqués pour leurs bédés cyberpunk. Bref, tout cela ressemble bien à l'explosion d'une école. Des types qui ont grandi en regardant Blade Runner et Terminator et qui vont courir voir Jurassic Park. Ces gens peuvent conquérir la planète ! Rejoignez l'avant-garde en achetant Aquablue ! Aquablue 4, Corail Noir de Cailleteau et Vatine aux Éditions Delcourt. (Attention la première édition du bouquin inclura seize pages de crayonnés, études et storyboards que l'on risque de ne plus jamais revoir.)

PHIL TIPPETT : LE CIMENT DE JURASSIC PARK





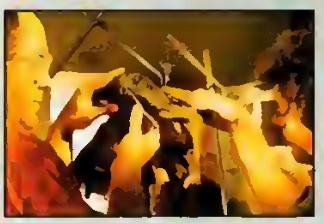
Le DID, Digital Input Device.

Cela fait quinze jours que *Jurassic Park*, le film événement de Steven Spielberg, est sorti sur nos écrans. Nous revenons sur ce phénomène pour vous présenter des photos inédites d'effets spéciaux fournies par Phil Tippett, l'homme qui assura la supervision des dinosaures. Impressionnant !

Certains de ces documents sont rares et inédits. Ils auraient dû figurer dans notre numéro précédent. Leur date d'arrivée ne nous a pas permis de les incorporer dans notre dossier du mois dernier. En temps normal, nous aurions fait l'impasse. Nous ne pouvons pas résister au plaisir de vous les présenter, ainsi que quelques extraits de notre entretien avec Phil Tippett.

« J'ai été contacté par Steven Spielberg bien avant le début du tournage. À l'époque, j'avais conseillé la production sur les espèces de dinosaures pressenties pour le film. J'ai mis au point ce que j'appelle *une Bible des dinosaures*, c'est-à-dire une vidéo où les dinosaures devant jouer un rôle dans le film étaient animés image par image. (...) Au départ, je devais assurer, avec mon studio, l'animation d'un grand nombre de scènes qui auraient utilisé le système de la go-motion (NDLR : image par image classique enrichie par des enregistrements informatiques qui permettent d'améliorer la fluidité du mouvement des figurines). Ce fut un choc d'apprendre que Steven avait décidé de remplacer ce procédé par des images de synthèse. (...) J'ai eu besoin d'un certain temps pour me familiariser avec ces images ! Cela dit,

L'attaque



Les raptors.

Le T-Rex

CONCOURS
SCREENPLAYING

Gagnez une chaîne Hi-Fi Philips AS 305 CD !

EXTRAIT DU REGLEMENT : Jeu gratuit sans obligation d'achat dotée de chaîne HI-FI [illegible] album Screenplaying + 20 K7 vidéo The Princess Bride. Les réponses doivent parvenir au journal avant le 5 décembre 1993 le cachet de la poste faisant foi. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. La liste des gagnants sera publiée dans Player One n° 38 et sur Minitel 3615 PLAYER ONE à partir du 1 janvier 1993. Le règlement est disponible chez Maître Savoye huissier de justice à Rouen et d'après-midi sur simple demande à l'adresse du journal.

CHAINE MIDI COMPOSÉE DE :
1 Ampli 2 x 20 watts (avec suramplification des basses),
1 Lecteur CD (programmable jusqu'à 32 plages),
1 Double platine cassette (avec copie de cassette à vitesse rapide),
1 Platine tourne-disque et 2 enceintes.

QUESTIONS

1

Mark Knopfler est le leader du groupe...

a) Dire Straits.
b) Def Leppard.
c) Metallica.

2

Mark Knopfler a signé la musique de l'un de ces films...

a) Cliffhanger.
b) The Princess Bride.
c) Cœur de Métisse.

3

Le CD Screenplaying est sorti chez...

a) Virgin.
b) Phonogram.
c) EMI.

LES LOTS

1er prix
1 chaîne HI-FI Philips AS 305 CD
+ 1 CD album Screenplaying
+ 1 K7 vidéo The Princess Bride.

du 2e au 20e prix
1 CD album Screenplaying
+ 1 K7 vidéo The Princess Bride.

POUR PARTICIPER AU CONCOURS

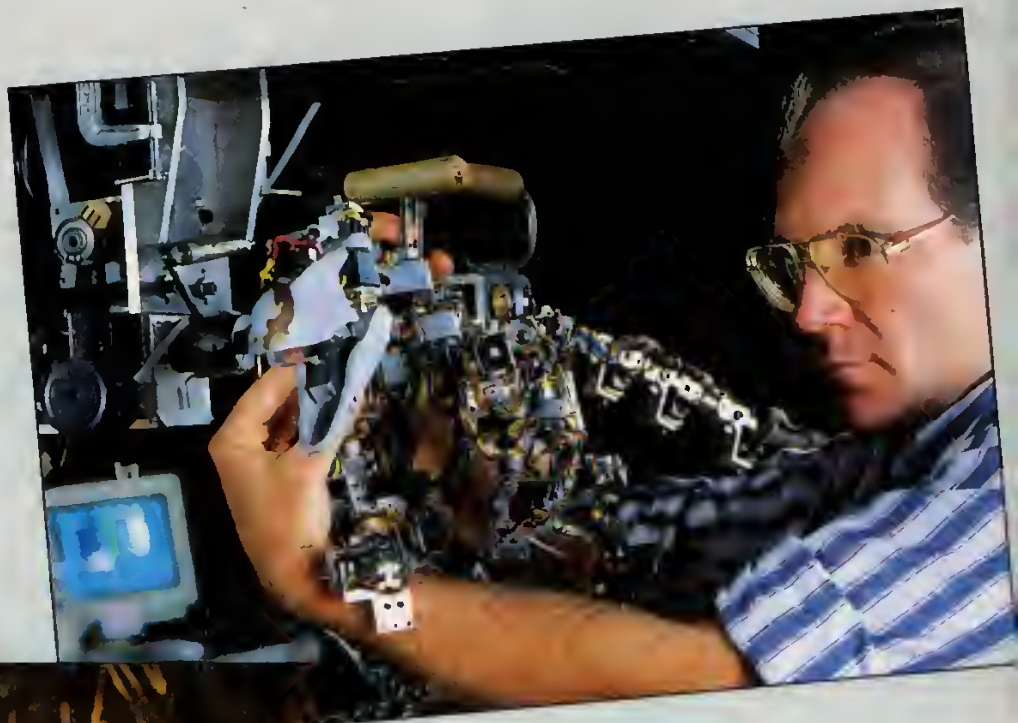
Composez le **36 68 77 33** pour jouez avec nous en direct.

Tapez sur votre Minitel, **3615** code **PLAYER ONE**, rubrique Jeux.

Ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse et n° de téléphone à :

Player One – Concours Screenplaying
BP 4 – 60700 Sacy-le-Grand

les CGs (computer graphics) donnent des résultats nettement supérieurs à ceux des méthodes classiques. Pourtant, je reste persuadé que l'animation image par image sera encore utilisée dans des films futurs comme le *Nightmare before Christmas* de Tim Burton. (...) L'animation image par image est, à mon avis, particulièrement magique. Tout dépendra de ce que recherchent les réalisateurs. (...) Pour *Jurassic Park*, nous avons effectué des études sur des animaux vivants pour que les mouvements des dinosaures soient



Le DID du T-rex

Le DID, Digital input device.

le plus réaliste possible. Nous avons travaillé en étroite collaboration avec des paléontologues. Nous avons, par exemple, étudié les mouvements d'un éléphant pour ceux du brachiosaure. Le plus difficile, a été le T-rex, qui est un animal très particulier. Il a trois points de gravité. Au début, on pensait qu'il pouvait atteindre une vitesse de 90 km/h, en pleine course. Pourtant, le poids de son corps et les chocs provoqués par sa course à cette vitesse auraient provoqué l'éclatement des os. Il se déplace donc dans le film à une vitesse beaucoup moins rapide. (...) Nous avons veillé à ce que les dinosaures aient plus de rapports avec nos oiseaux modernes qu'avec les reptiles. Je crois que le résultat final s'approche de

Finition des modèles réduits.

l'apparence réelle des dinosaures. (...) J'ai développé avec mon studio, le Digital input device (DID) qui est un squelette de figurine d'animation image par image traditionnel truffé de codeurs optiques reliés à des ordinateurs qui enregistraient les paramètres du déplacement du modèle réduit. J'ai conseillé les animateurs qui travaillaient sur les CGs. Nous avons aussi bossé sur deux des scènes les plus compliquées du film : l'attaque du T-rex et la scène de la cuisine avec les raptors. Nous les avons tournées avec des modèles animées image par image afin que les animateurs d'ILM (NDLR : chargés des CGs) puissent disposer du maximum d'informations sur les déplacements des dinosaures. (...) Je travaille en ce moment sur plusieurs projets tous classés top secret ! Vous voulez vraiment savoir s'il y aura un *Jurassic Park 2* ? Avec ces millions de recettes, vous pouvez en être sûr ! »

Voilà ! Nous n'avons plus qu'à attendre cet éventuel *Jurassic 2* et cette série télé dont on parle de plus en plus. Surtout, n'oubliez pas que l'homme qui a veillé à la cohésion de l'événement s'appelle Phil Tippett. ■

La rubrique Reportage est réalisée par Inoshiro.

Animation sur ordinateur.

EN VENTE DANS TOUS LES KIOSQUES DÈS LE 1ER DÉCEMBRE

LES JEUX SEGA PAR Player

LES JEUX SEGA PAR PLAYER ONE EST UN HORS-SÉRIE DE Player one

DOSSIER HIGH-TECH

LES IMAGES DE SYNTHÈSE AU SERVICE DES JEUX VIDÉO

GUIDE D'ACHAT DES MEILLEURS JEUX SEGA

PLANS ET ASTUCES

ROCKET KNIGHT ADVENTURE

JURASSIC PARK

STREET FIGHTER II'

La seule collection de poche sur les jeux vidéo

POUR SURVIVRE
DANS LA JUNGLE DES JEUX VIDÉO
LA COLLECTION PLAYER ONE POCKET

TRUCS & ASTUCES
1. MASTER SYSTEM 29F
2. NES VOL. 1 29F
3. NES VOL. 2 29F
4. MEGADRIVE 29F
5. GAME BOY 29F
6. SUPER NINTENDO 29F

JEUX
7. SONIC 1 & 2 29F
8. STREET FIGHTER II 29F
9. ECCO THE DOLPHIN 29F
10. TINY TOON CASTLEVANIA 29F

NOUVEAU
Player One POCKET

à partir de 29F

Pour tout savoir sur minitel
3615 PLAYER ONE
rubrique
les petits frères de Player One

En préparation
JURASSIC PARK, ZELDA, FLASHBACK, MARIO

Points de vente :

EN FRANCE :

[illegible] VIRGIN, MICROFOLIE'S, MICROMANIA, ARKADOID, GALERIES LAFAYETTE, ETC...

La liste des points de vente par département est consultable sur minitel.

EN BELGIQUE :

[illegible] **Ampsin** Librairie Philippart • **6700 Arlon** - Libraine City Press - Librairie Point Virgule • **6600 Bastogne** - Librairie Croisy - Librairie [illegible]g - Librairie de la Gare • **6880 Bertrix** - La bouquinerie Lib Pap • **5004 Bouge** - Lipajou • **1000 Bruxelles** - Libraine Castaigne - Librairie [illegible] **6000 Charleroi** - Librairie Nouvelle - Librairie Molière - Brains Lib Bourse SA - Nouvelle Lib de Cluny • **5590 Ciney** - Libraine New Press [illegible] Modeme - Librairie Boesmans • **6400 Couvin** - Librairie du Faubourg • **5500 Dinant** - Libraine Mahaux SPRL • **5310 Eghezee** - Librairie [illegible] - Librairie de la Chaussee - Lienard • **4053 Embourg** - Centre Embourg • **4480 Engis** - Libraine Streel SPRL • **6388 Florennes** - Librairie [illegible] Tombeu • **4650 Herve** - Nota Bene • **4500 Huy** - Ram Gambit - La Dérive Lib Pap Presse • **5100 Jambes** - Librairie du Bia Bouquin • **4720** [illegible] chyns • **7100 La Louvière** - L'Ecrivain Public • **4960 Malmedy** - Lib SA Cuthbert-Daumen • **6900 Marche en Famenne** - Librairie Hanin • [illegible] • **5000 Namur** - Librairie Arc en Ciel - Lib Papyrus - Agore Namur (Anc Ligena) - Brains Libraine Universitaire • **4100 Seraing** - Libraine [illegible] Spe - Librairie Pesesse - Libraine l'Ecume des Jours • **4800 Verviers** - Librairie la Dérive - Librairie le Monde en Poche - Librairie [illegible] Vielsalm - Librairie Robert Nizet • **4600 Vise** - Librairie Wagelmans • **5150 Wepion** - Librairie du Fourneau SPRL Franlu.